

萌系萝莉美少女
基础画法
[日] 宫月mosoko 角丸圆/编著
日本漫画大师倾情奉献
萌系萝莉美少女的权威绘画指南
本书适合初、中级读者以及专业人士
日本漫画大师讲座
19.
萌系萝莉美少女绘制
“技法圣经”
解析萌系美少女的差异化绘制技巧和表现要点
面部、服装的差异化描述
不同动作、姿势的描述
描绘原创主题的人物插画
中青雄狮
中国青年出版社

萌系萝莉美少女基础画法

[日] 宫月mosoko　角丸圆／编著
丁莲／译



日本漫画大师讲座

19.

中国青年出版社

版权登记号： 01-2014-6295

图书在版编目（CIP）数据

萌系萝莉美少女基础画法 /（日）宫月 mosoko,（日）角丸圆编著；丁莲译 . 一北京：中国青年出版社，2014.12
（日本漫画大师讲座）
ISBN 978-7-5153-2910-9
I. ①萌… II. ①宫… ②角… ③丁… III. ①女性-漫画-人物画技法 IV. ①J218.2
中国版本图书馆 CIP 数据核字（2014）第 261826 号

策划编辑： 张海玲　唐丽丽
责任编辑： 刘冰冰
封面设计： 六面体书籍设计
孙素锦

书　　名： **日本漫画大师讲座⑲萌系萝莉美少女基础画法**
编　　著：（日）宫月 mosoko　角丸圆

出版发行： 中国青年出版社
地　　址： 北京市东四十二条 21 号
邮政编码： 100708
电　　话：（010）59521188 / 59521189
传　　真：（010）59521111
企　　划： 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印　　刷： 北京利丰雅高长城印刷有限公司
开　　本： 787 x 1092 1/16
印　　张： 11
版　　次： 2015 年 2 月北京第 1 版
印　　次： 2015 年 2 月第 1 次印刷
书　　号： ISBN 978-7-5153-2910-9
定　　价： 39.80 元

萌系萝莉美少女基础画法

[日] 宫月mosoko　角丸圆／编著
丁莲／译



萌系色彩的基础知识…使用色相环完成均衡配色！



首先将三原色即红色、蓝色和黄色的位置安排成三角的状态

接下来，将混合了两种相邻原色的橙色、绿色和紫色（二次色）安置到三原色之间

最后将混合了相邻的两个颜色的三次色安插进去，我们就得到了十二色环



请大家注意这三个人物的头发颜色

黄橙和蓝紫是互补色。蓝紫和红紫在色相环上则靠得很近

假设以黄色为基准



两个相邻颜色间的角度如果是30°，就可以算是很亲密的关系；两个颜色间的角度如果小于等于120°，就可以算是靠得比较近的关系；而两个颜色间的角度如果达到180°，它们就是互补色的关系



打个比方，在我们要用四种颜色配色时，我们可以用四方形去考虑，也可以用对角线（互补色的关系）去考虑。即使这四种颜色的关系会像时钟那样转动，颜色搭配上的协调也不会受到破坏

请大家注意这个颜色！

红橙

改变明度和饱和度，让配色变得更加华丽

明度

高 → 低

饱和度

低 → 高

如果我们略微降低各个部位的明度，提高饱和度的话，画面的色彩看起来就会更加鲜明

人物配色的设定

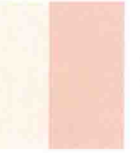
1. 确定皮肤的颜色

皮肤的颜色有三种类型。一般来说最常用的类型是黄色基底。如果在此基础上增加少许洋红色（M）的话，我们就能得到粉红色基底。

黄色基底



皮肤色 阴影色



M：5%
Y：14%

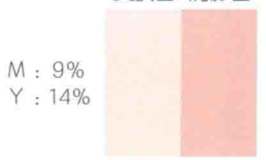
M：28%
Y：28%

不能加入C和K，
如果增加颜色数量的话，饱和度就会随之降低

粉红色基底



皮肤色 阴影色



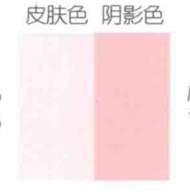
M：9%
Y：14%

M：32%
Y：28%

白色基底



皮肤色 阴影色



M：4%
Y：7%

M：30%
Y：22%

黄色基底的应用

经过日晒后的小麦色基底



皮肤色 阴影色



M：17%
Y：22%

M：35%
Y：43%

逆光状态下的黄色基底



皮肤色 阴影色

M：6%
Y：7%

M：26%
Y：31%

*这里用印刷专用色彩模式CMYK来进行表示。

2. 确定头发和眼睛的颜色

我们在进行选择时，要让头发颜色成为主色，眼睛颜色成为强调色。
如果让强调色接近于互补色的话，画面看起来就会更有紧凑感。

黄色基底

B 头发
A 眼睛
皮肤
C 头发
B 眼睛
C 眼睛
A 头发

头发
眼睛
皮肤

A

头发
眼睛
皮肤

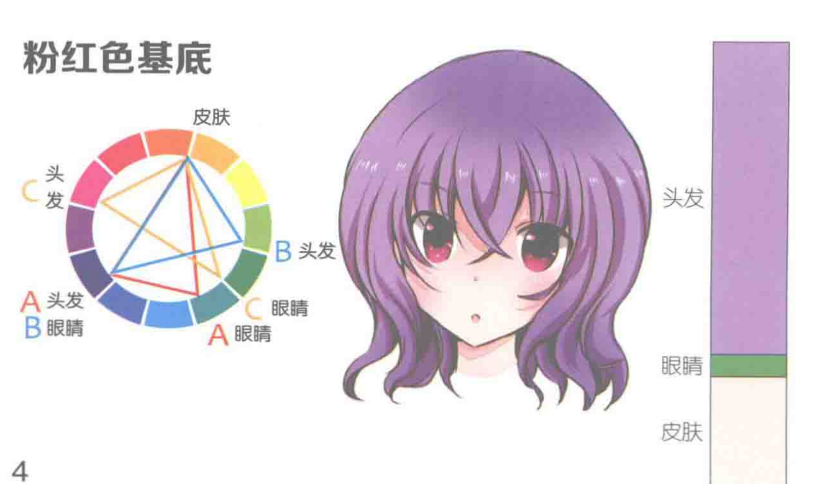
B

头发
眼睛
皮肤

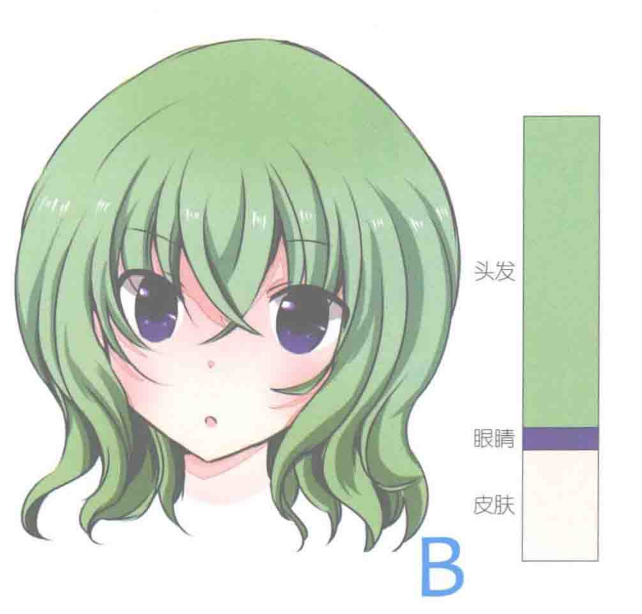
C

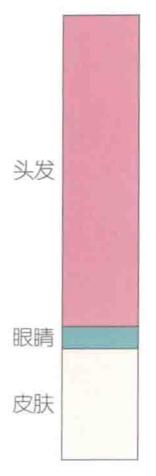
粉红色基底

皮肤
C 头发
B 头发
A 头发
B 眼睛
C 眼睛
A 眼睛



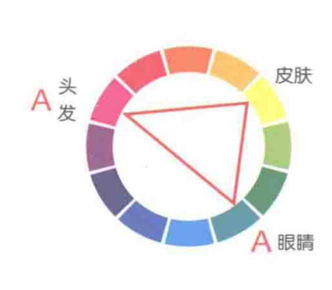








白色基底






特殊案例1　人物是银发





在我们想要表现人物有一头银发的时候，就要在阴影色中加入少许颜色，比如淡淡的水色或是紫色。用在眼睛部分的颜色则是越鲜艳越合适

特殊案例2　人物是黑发



描绘人物的一头黑发时，我们要在基底中使用偏黑的灰色，在阴影色中使用比较浓的藏青色或深绿色。因为眼睛周围都是黑色，即使在眼睛的部分没有使用很鲜艳的颜色，人物的眼睛看起来也会足够醒目

3. 确定服装的颜色

我们要使用十二色环，为人物的服装选择色调协调的颜色。

标准类型



4色的配色例子

头发的粉红色搭配裙子的蓝绿色，皮肤的颜色和马甲的黄色，搭配西装式外套上混杂着灰色的紫色。在这里我们使用了两组互补色，让颜色搭配看起来很有协调感。

皮肤：粉红色基底
头发：红橙（粉红色）
眼睛：蓝色

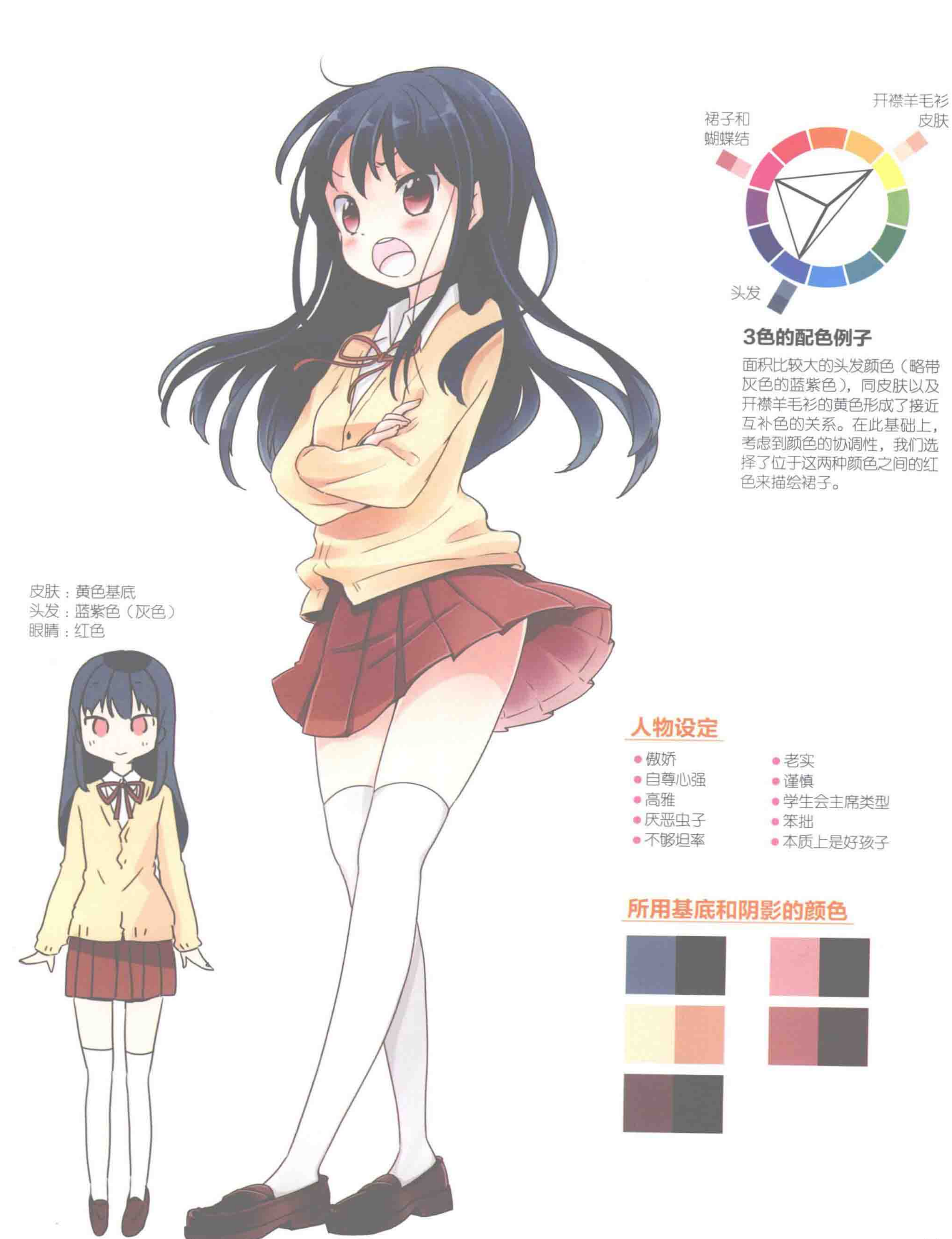
人物设定

- 活力十足
- 受到爱护
- 笨手笨脚
- 天真淳朴
- 容易上当受骗
- 开朗
- 行动时显得精力充沛
- 直率
- 容易相信他人
- 不擅长学习

所用基底和阴影的颜色

*鞋子部分：因为我们设定的是平底皮鞋，所以使用的是茶色/黑色的色调。

外眼角上翘的类型



开襟羊毛衫
皮肤
裙子和
蝴蝶结
头发
3色的配色例子
面积比较大的头发颜色（略带灰色的蓝紫色），同皮肤以及开襟羊毛衫的黄色形成了接近互补色的关系。在此基础上，考虑到颜色的协调性，我们选择了位于这两种颜色之间的红色来描绘裙子。
皮肤：黄色基底
头发：蓝紫色（灰色）
眼睛：红色
人物设定
●傲娇
●自尊心强
●高雅
●厌恶虫子
●不够坦率
●老实
●谨慎
●学生会主席类型
●笨拙
●本质上是好孩子
所用基底和阴影的颜色

外眼角下垂的类型



4色的配色例子

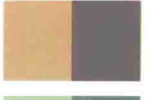
我们要以4色配色为基准，将头发颜色旁边的颜色用在人物的马甲和过膝袜上。皮肤的颜色和头发的颜色是互补色关系。因为人物身上的整体色调是比较统一的冷色系，所以她看起来会让人觉得有种谨慎克制的感觉。

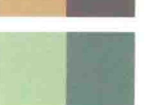
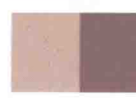
皮肤：黄色基底
头发：蓝紫色
眼睛：红橙色（茶色）

人物设定

- 内向
- 缺乏自信
- 谨慎
- 有行动力
- 爱操心
- 内向型的精力充沛
- 不擅长和异性打交道
- 温柔
- 体贴
- 冲动

所用基底和阴影的颜色

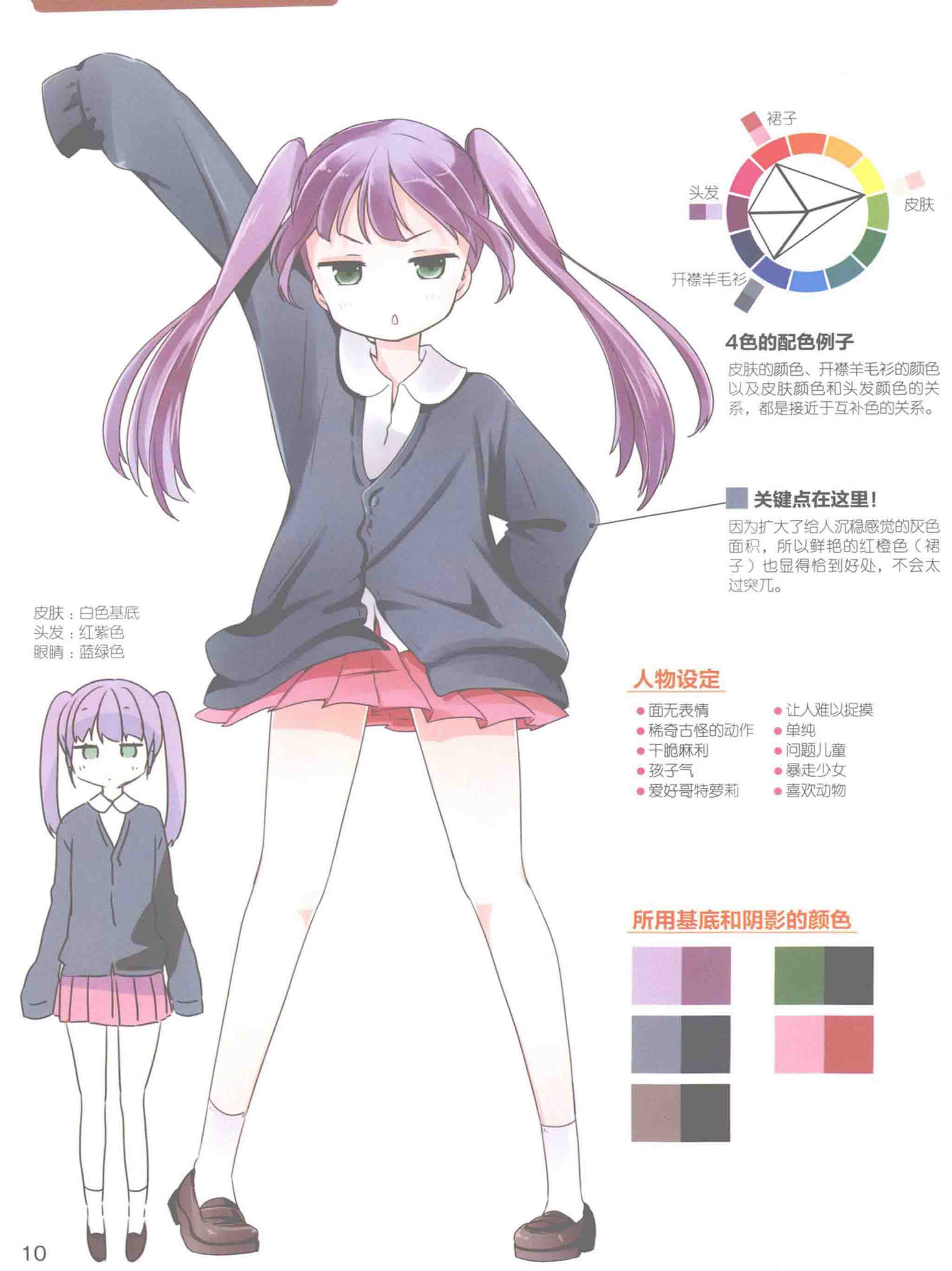



微眯眼睛的类型



皮肤
裙子
两色的配色例子
在为人物的皮肤、头发和裙子、连裤袜选择颜色时，我们要让这两组颜色可以构成均衡的三角形。这样的配色会让人产生舒服、稳定的感觉。
皮肤：粉红色基底
头发：黄色
眼睛：红紫色
人物设定
文静
擅长照顾人
擅长料理
有礼貌
母性泛滥
包容心很强
无忧无虑
不擅长运动
喜欢红茶
笨手笨脚
幕后的支持者
偶尔比较毒舌
所用基底和阴影的颜色

上眼睑下垂的类型



4色的配色例子

皮肤的颜色、开襟羊毛衫的颜色以及皮肤颜色和头发颜色的关系，都是接近于互补色的关系。

关键点在这里！

因为扩大了给人沉稳感觉的灰色面积，所以鲜艳的红橙色（裙子）也显得恰到好处，不会太过突兀。

皮肤：白色基底
头发：红紫色
眼睛：蓝绿色

人物设定

- 面无表情
- 稀奇古怪的动作
- 干脆麻利
- 孩子气
- 爱好哥特萝莉
- 让人难以捉摸
- 单纯
- 问题儿童
- 暴走少女
- 喜欢动物

所用基底和阴影的颜色


Main dish
玉之毛玉


来喝下午茶吧!
Kohara 深寻


吃吧
HY


梦之王冠
南云宇理


Cinnamon !
嵯峨野葵


白桃和浆果的兔子
绀野贤护

▶ 前言

萌系人物也需要通过差异化描绘来表现个性！

虽然萌系人物很可爱，但面貌相近，个性不彰，难免美中不足。在绘制技法尚未娴熟之时，我们经常会让人物摆出同样的姿势，或总是以自己擅长的方法去构图。但事实上，每个人物都应拥有自己独特的个性，所以她们的面部五官不一样，性格也不一样，甚至就连挥舞手臂这种动作也会因人而异。

如果我们能够完成这种“差异化”描绘的话，人物的表现张力就会随之增大。因此，在进行漫画人物角色的创造时，我们也可以灵活运用人物的差异化描绘，以取得较好的绘画效果。

本书的目的就是让大家在描绘萌系人物时能做到差异化描绘。为此我们归纳整理了相关的技巧，并用绘画初学者也能轻松理解的形式进行了讲解说明。

在进行差异化描绘时，最关键的一点就是要让人物拥有鲜明的性格。比如文静稳重的人物一般不会张大嘴巴笑出来，而活力十足的人物突然一脸羞涩的话，既会让人出乎意料，同时也会突显人物的灵动、可爱与乖巧。之所以能像这样让人觉得看到了反差，也是因为我们之前明确地设定了这个人物的性格。

只要能够掌握差异化描绘的技法，大家笔下的人物就会拥有更加强大的魅力。我衷心希望本书能帮助大家提高自己的绘画水平。

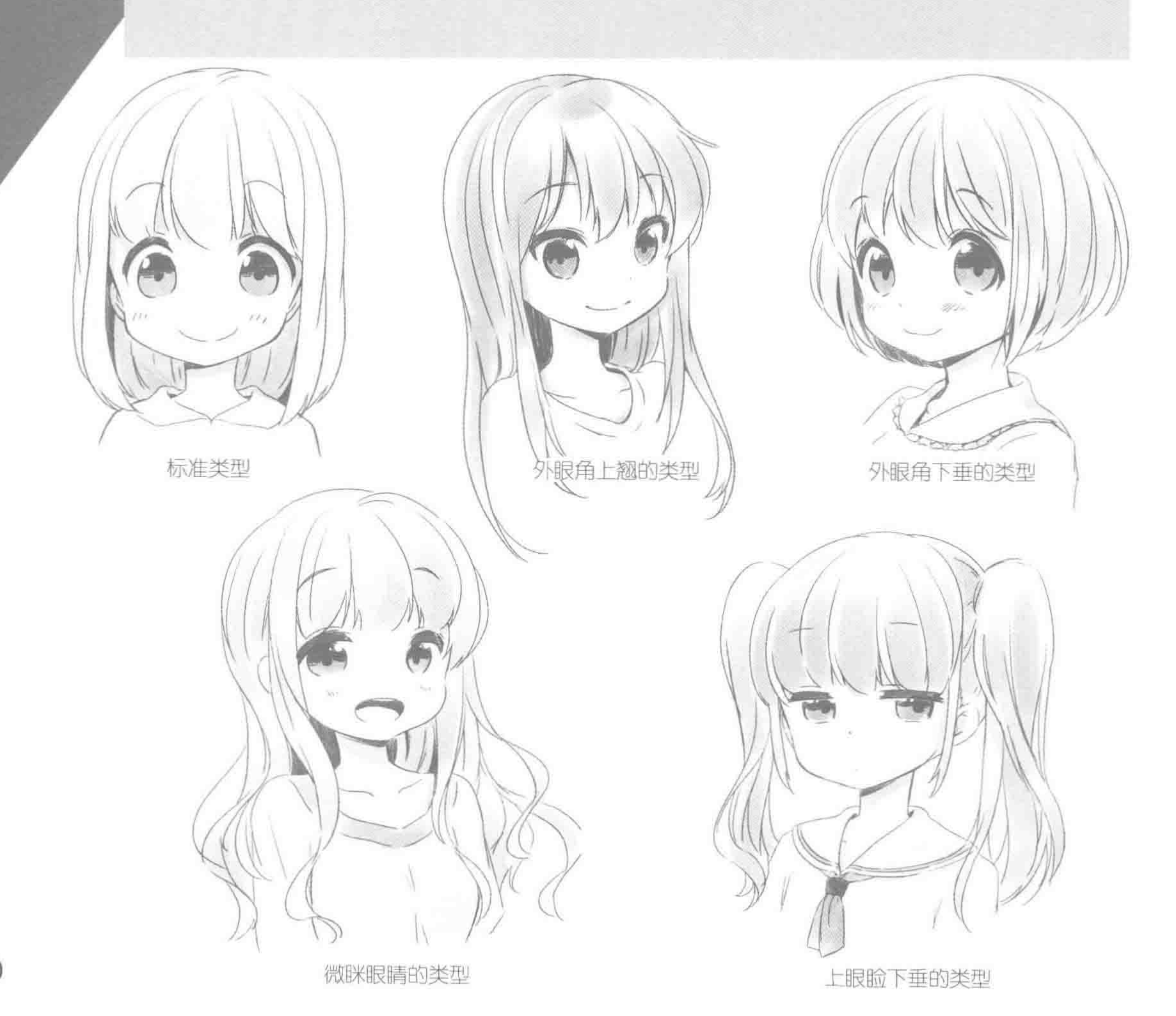
萌系萝莉美少女基础画法

本书的目标

在本书中，我们将人物眼睛的形状分为5种类型，并且按照眼睛形状的不同，分别为下面的5个人物设定了不同的性格。

在彩页中，我们讲解了配色的相关知识。在第1章中，我们将会讲解人物的眼睛形状、头发和表情的差异化描绘。在第2章中，我们将会讲解制服的穿法和服装的搭配。在第3章中，我们主要讲解人物的举止动作，以及如何让人物真正地活动起来。

这样一来，即使我们所描绘的5个人物原本都是同一个面部，在最后完成创作时也能各自拥有完全不同的性格。这并非我们起初始就设定了要描绘完全不同的人物，而是在从局部到整体逐步进行差异化描绘的过程中，自然而然就画出了拥有不同性格的人物。所以请大家一定也要用同样的流程来进行尝试，你也一定能够取得很好的绘画效果。



标准类型

外眼角上翘的类型

外眼角下垂的类型

微眯眼睛的类型

上眼睑下垂的类型



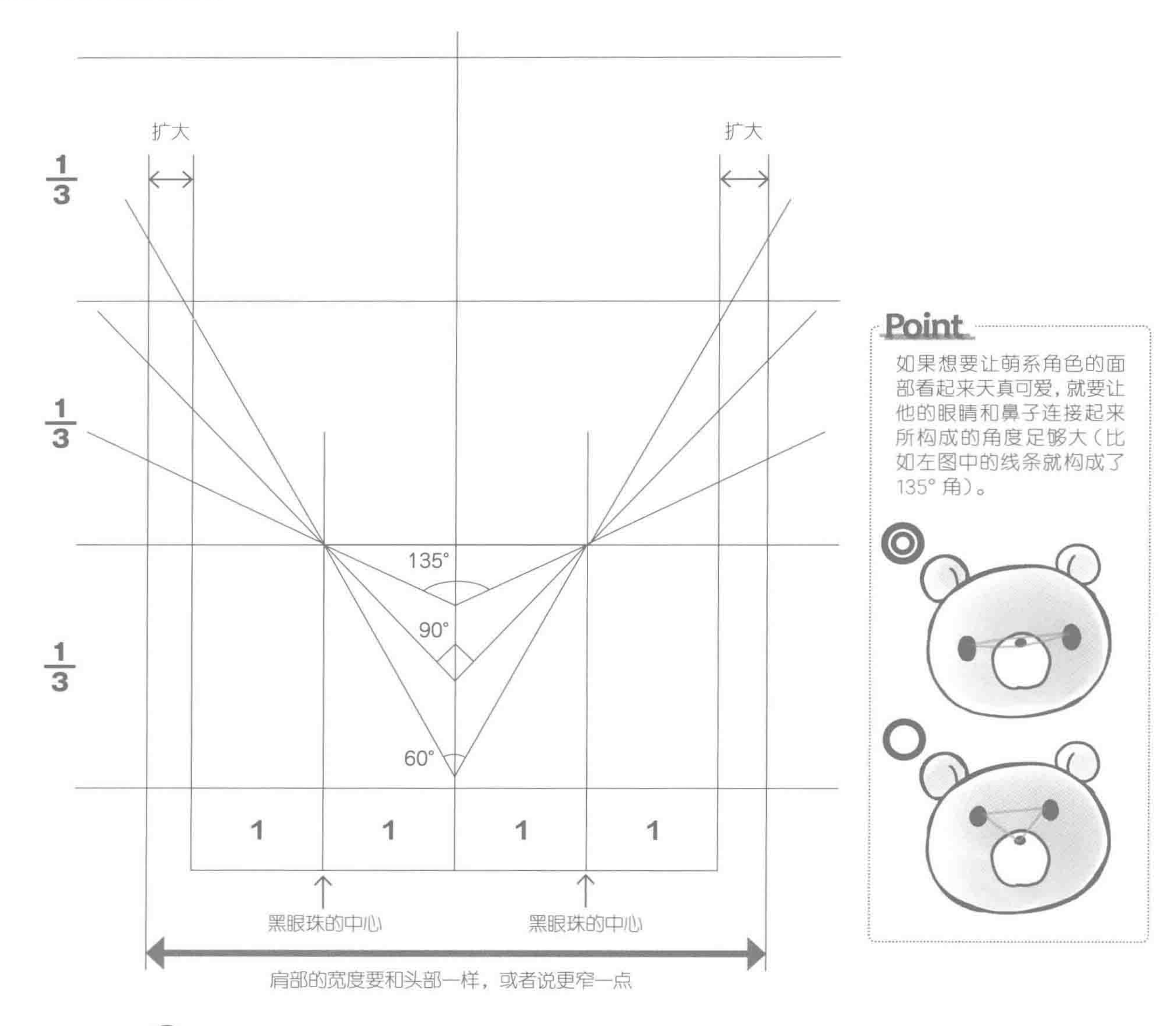
第1章 面部的差异化描绘

我们首先要讲解的是人物面部的差异化描绘。在萌系人物的面部，鼻子和嘴巴基本都只有一个类型，所以我们要通过眼睛的形状来表现人物的个性。此外，在表现人物个性时，发型将会是最为重要的环节。只要我们能描绘出这些部分的不同，就能看到不同性格的人物在表情上的差异了。

萌系面部的黄金比例

我们通常所说的萌系面部，就是指让人觉得可爱的面部。而为了能画出可爱感觉，我们需要牢固掌握人物面部的五官比例。因为根据画风的不同，眼睛在面部占据的面积也会有所改变，所以我们要以黑眼珠的中心为基准来考虑面部的比例。

[萌系面部的比例]



萌系面部 3要素

想让人物的面部看起来可爱，就要掌握以下关键点。

①利用动物或是婴儿的天然萌态。

→如果让人物面部的比例接近于婴儿或是动物的面部比例，就能表现出可爱的感觉来。

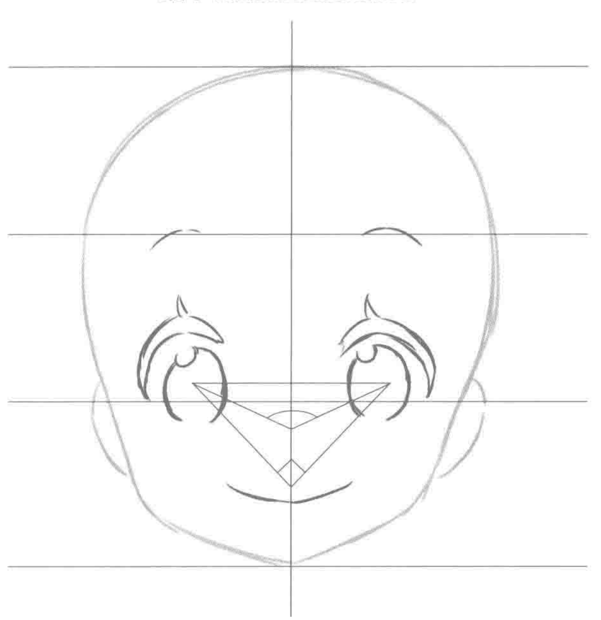
②不能破坏眼睛和嘴巴的位置（比例）。

③由于眼睛的大小会由于画风的不同而改变，因此我们要掌握的重点是比例。这里所讲解的就是一个具有代表性的模式。

萌系面部中比例相同、眼睛不同的例子

就算眼睛的形状和大小都有差异，只要比例相同的话，可爱度还是能维持原样的。

缩窄眼睛的宽度的例子

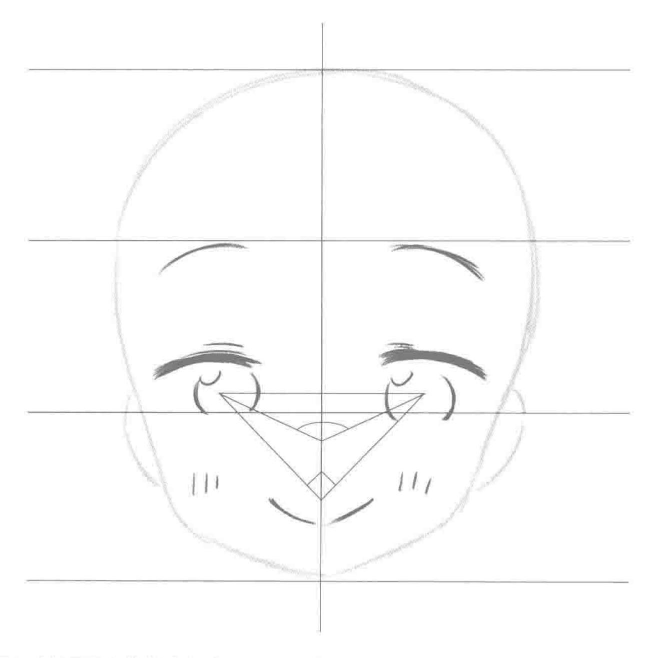




我们要在保持黑眼珠的中心位置不变的情况下，略微缩小眼睛的尺寸，缩窄眼睛的宽度，让眼睛看起来有纵长的感觉

缩小眼睛的纵向长度的例子



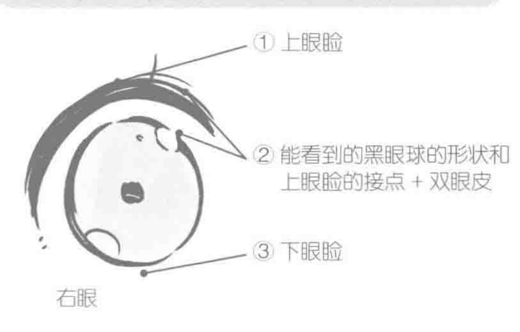


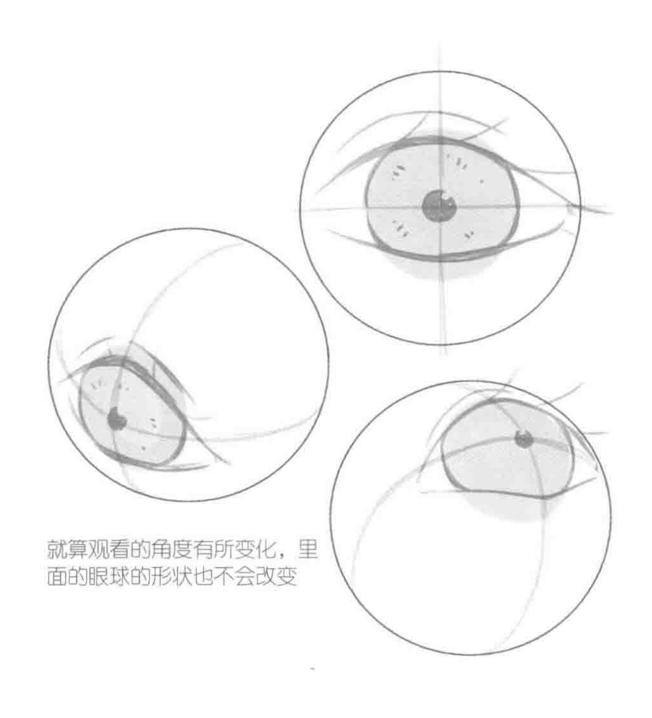
在保持黑眼珠位置不变的情况下，缩短眼睛的纵向长度。只要面部五官的位置比例没有改变，随便哪个面部看起来都会有可爱的感觉

眼睛的基础知识

眼睛是最能表现人物个性的身体部位。虽然眼睛类型多种多样，但是大家一般都习惯选择较为容易的类型进行描绘。我们首先要掌握眼睛的基础组成部分和变形状态，然后开始讲解眼睛的各种变化。

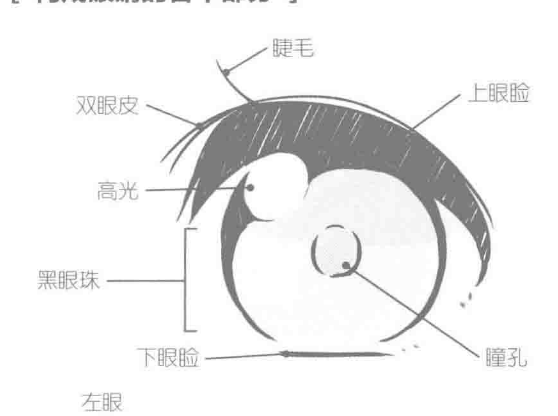
眼睛差异化描绘的关键点





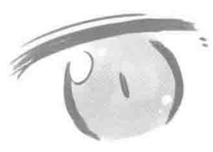
就算观看的角度有所变化，里面的眼球的形状也不会改变

[构成眼睛的各个部分]



专栏 · 眼睛的类型范例

眼睛有各种各样的变形方式，同时也是最能表现人物个性的身体部位。




描绘线条时不要太用力,以免线条看起来僵硬。近来有的画师有时候会省略掉眼睛的下眼睑



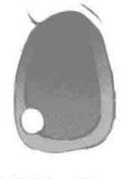
眼黑比较多便会呈现出小动物般的可爱感

80~90年代的例子



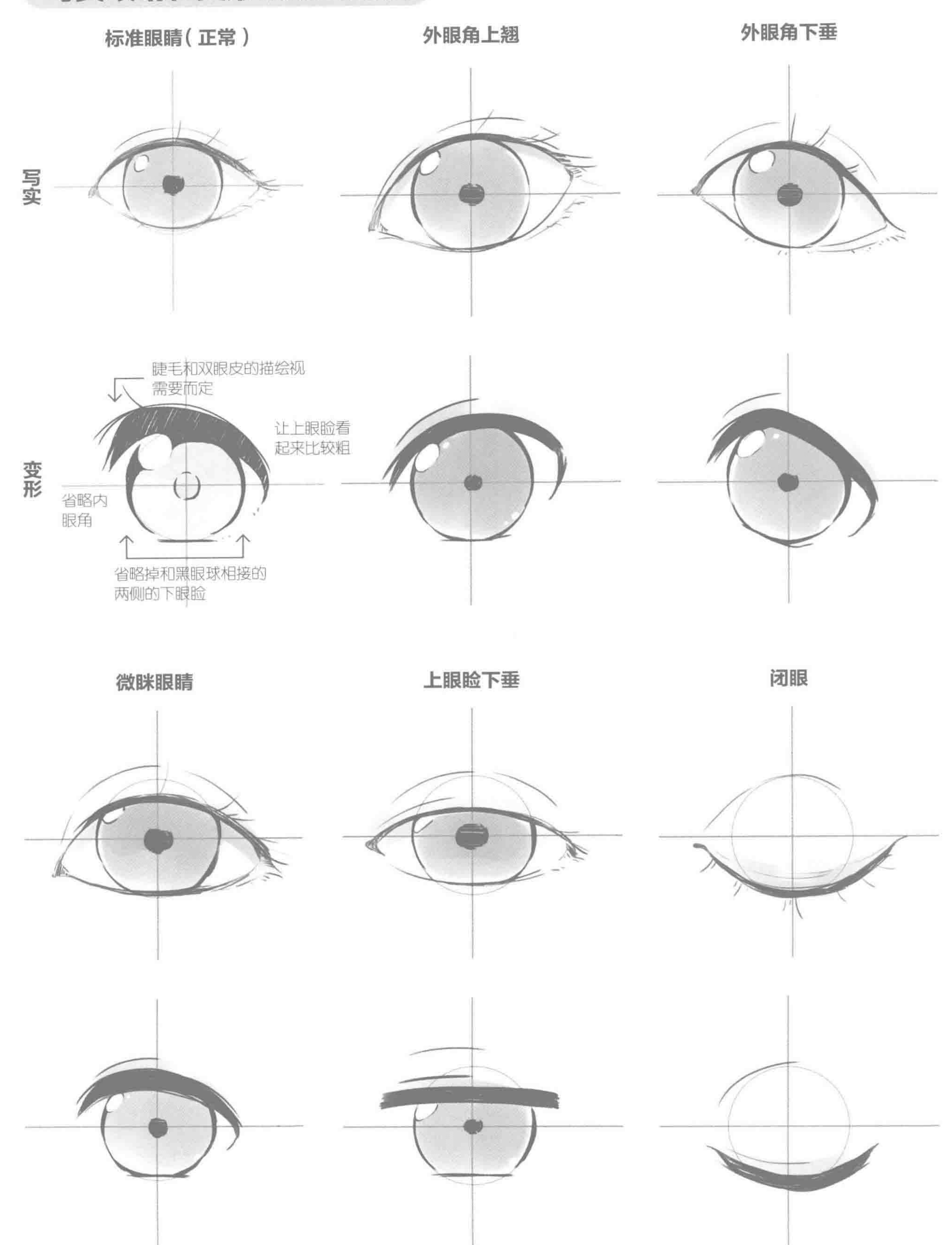



因为这些眼睛的变形程度比较高，所以如果不进一步强调特征的话，就很难看出变化来

在描绘 Q 版角色时，眼睛的部分看起来会更有平面性

写实眼睛和变形眼睛的比较

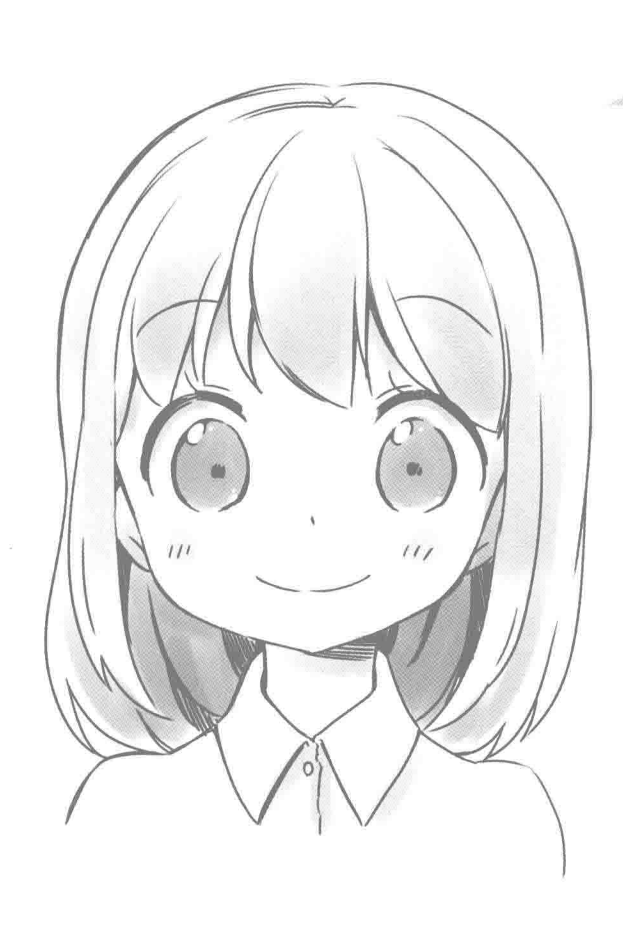


五种眼睛类型的差异化描绘

我们将经常使用的眼睛分为五种类型。下面我们将逐一为大家讲解不同眼睛的画法。

标准类型（普通的眼睛）

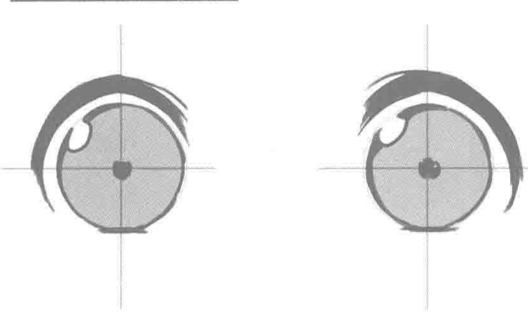
在描绘普通女孩时，我们经常会用到这种类型。
因为这种类型没有什么强烈的个性，在日常生活中比较常见，所以大多是用在主人公身上的。



印象

●开朗活泼　●适合用在主人公身上

眼睛形状的特征



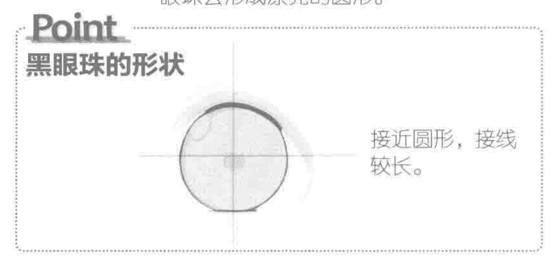
上眼睑： 以黑眼珠的中心为顶点，描绘出大大的弧度。在外眼角那一边的线条中，比黑眼珠的中心还靠下的部分要划分在下眼睑的范围中。

下眼睑： 以黑眼珠的中心为顶点形成平缓的U字形。在想要省略的时候只要画出近乎平直的线条就好。

黑眼珠的形状： 因为上眼睑描绘出大大的弧度，所以黑眼珠会形成漂亮的圆形。

Point

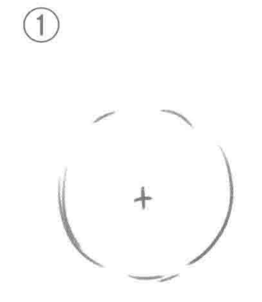
黑眼珠的形状



接近圆形，接线较长。

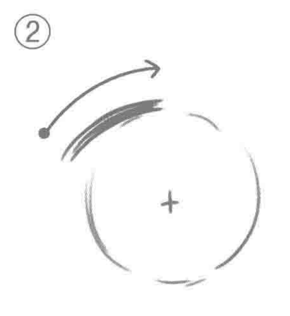
描绘方法

①

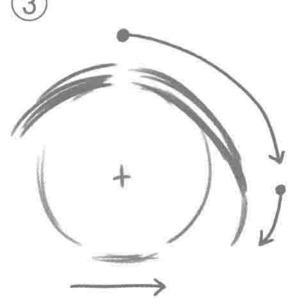


描绘黑眼珠和中心位置的草图。也可以在这时就确定好下眼睑的位置。

②

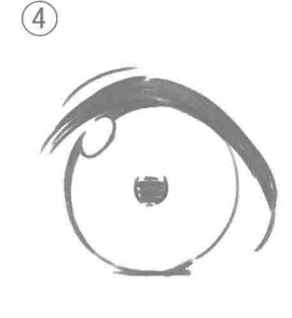


③



通过黑眼珠的中心确定顶点和外眼角的位置，按照从内眼角到顶点，再从顶点到外眼角的顺序，好像要画出大大的弧线一样去描绘上眼睑。然后从外眼角开始，向着下眼睑的方向添加少许线条。最后在黑眼珠的下面，画上近乎直线的下眼睑。

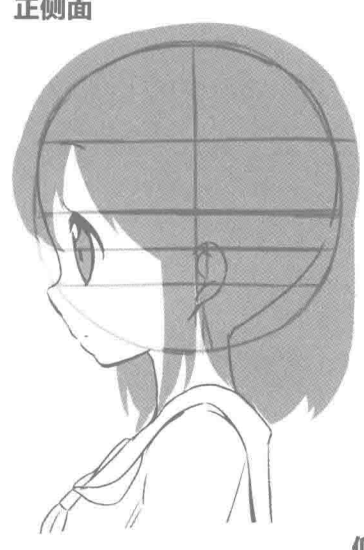
④



调整形状，加入高光，完成眼睛的描绘。

不同角度时的眼睛形态

正侧面



斜侧面



仰视



俯视



标准类型的人物例子



因为是标准类型的眼睛，所以适用范围较广，不仅能用在主人公身上，还适用于其他各种不同性格的人物

变形成Q版角色



外眼角上翘的类型

外眼角上翘的眼睛适合用在倔强好胜的人物身上。

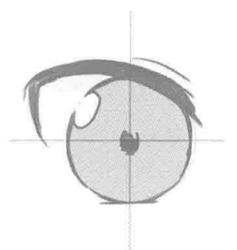


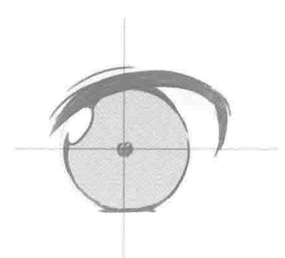
印象

●倔强　●看着有点可怕　●好像在瞪人

虽然这种类型容易给人上述的印象，但是人物发型的设定可以为人物性格起到一定的缓和作用。

眼睛形状的特征





上眼睑： 和标准类型相比，这种类型的外眼角位于比黑眼珠的中心高一些的地方。

下眼睑： 让线条朝着外眼角从下向上延伸过去。在想要进行省略的时候，只要画出近乎平直的线条就好。

黑眼珠的形状： 靠着内眼角那边的黑眼珠被上眼睑遮挡住了一部分。

和标准类型眼睛的比较

外眼角的位置要高过黑眼珠的中心。
下眼睑朝着外眼角的方向形成上升状态。

Point

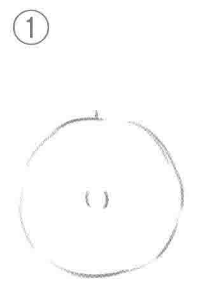
黑眼珠的形状

靠近内眼角那边的接线比较多，而靠着上眼睑的那部分形成了朝着外眼角斜侧面上升的状态。



描绘方法

①

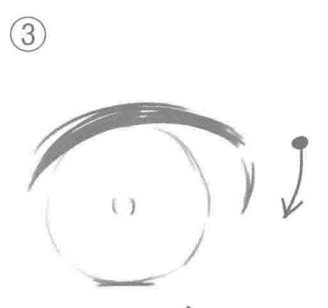


勾勒黑眼珠和中心位置的草图。也可以在这时就确定好下眼睑的位置。

②

以黑眼珠的中心为顶点，让线条从内眼角延伸到顶点的位置。我们要一面像这样描绘斜侧面的曲线，一面将外眼角设定在比黑眼珠中心高一些的位置上，再向着外眼角拉出线条。这时候我们应注意不要让外眼角的位置低于内眼角。

③



添加少许从外眼角延伸出的转折线。用近乎平直的线条描绘出下眼睑。

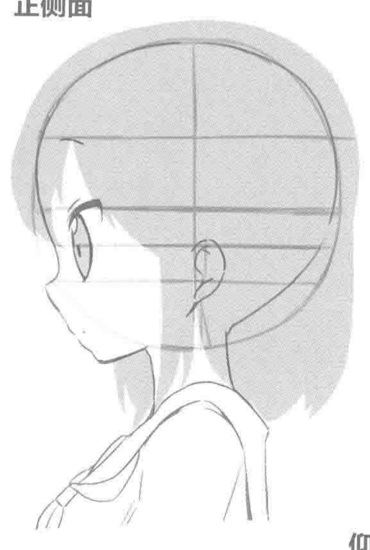
④



进行整体性的调整，加入高光，完成描绘。

不同角度时的眼睛形态

正侧面



斜侧面



仰视



俯视



外眼角上翘类型的人物例子

如果营造出反差，就能提升人物的魅力！比如给外眼角上翘的人物设计出文弱、害羞、温柔之类的性格。



变形成Q版角色

因为外眼角上翘的人物平时看起来就像是在生气一样，所以要用表情等元素来进行弥补



外眼角下垂的类型

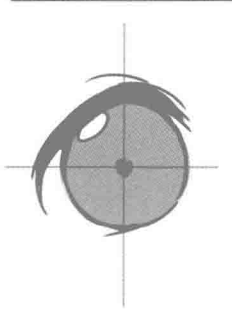
外眼角下垂的眼睛会让人物显得比较软弱。

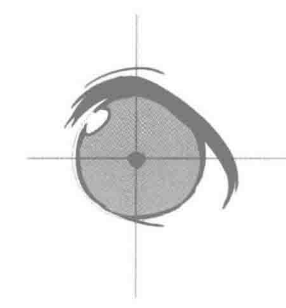


印象

- 内向
- 文静
- 看起来很温柔
- 软弱
- 沉稳
- 眼神楚楚可怜，让人下意识想要保护她

眼睛形状的特征





上眼睑： 和标准类型相比，外眼角的位置比黑眼珠的中心要靠下一些。

下眼睑： 好像是受到外眼角的拉扯一样大幅度向下垂。

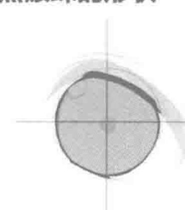
黑眼珠的形状： 和外眼角上翘的类型相反，靠着外眼角那边的接线形成向下垂的状态。

和标准类型眼睛的比较

外眼角位于黑眼珠中心靠下一些的位置。
下眼睑好像受到外眼角拉扯一样向下垂。



黑眼珠的形状



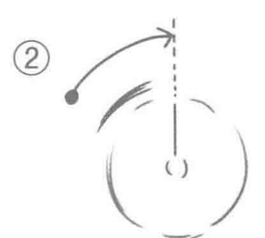
黑眼珠和上眼睑之间的接线，在靠近外眼角的那边邻接面比较多，接线朝着外眼角的方向向下延伸。黑眼珠和下眼睑之间的接线，也只有靠内眼角那边会朝着外眼角向下延伸，形成了部分缺失的形状。

描绘方法

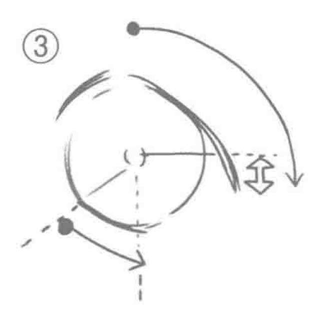




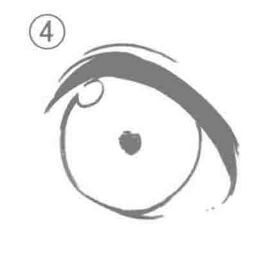
勾勒黑眼珠和中心位置的草图。因为下眼睑会下垂，所以在这里最好不要用下眼睑来充当基准。



以黑眼珠的中心为顶点，从内眼角开始朝着顶点的方向拉出线条。



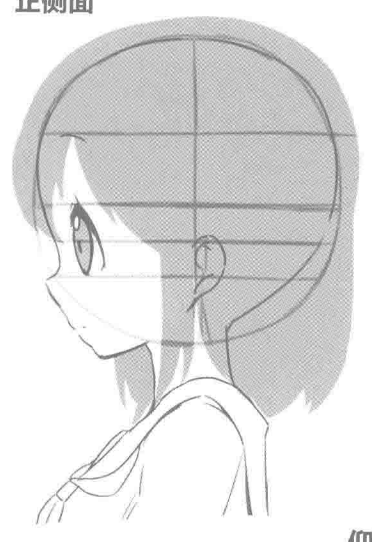
将外眼角的位置设在比黑眼珠中心低一些的地方，下眼睑的线条要从内眼角处向下延伸到黑眼珠的中心附近。



调整上眼睑的转折线等部分，完成描绘。

不同角度时的眼睛形态

正侧面



斜侧面



仰视



俯视



外眼角下垂类型的人物例子

如果用下垂的眉毛去搭配外眼角下垂的眼睛，就能增强人物的柔弱感，让她看起来更能刺激他人的保护欲。



因为和外眼角上翘的人物相反，外眼角下垂的人物看起来总是一副困惑为难的样子，所以我们要用眉毛和表情来进行补救

变形成Q版角色



微眯眼睛的类型

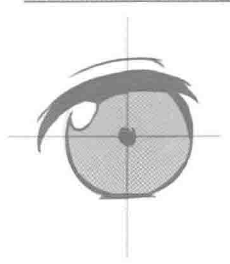
略微眯起来的眼睛适合用在文静大方、悠闲自在的人物身上。

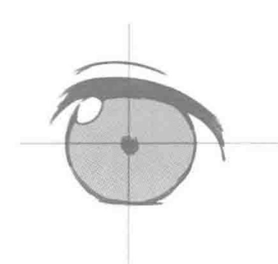


印象

- 文静
- 软绵绵
- 悠闲自在
- 看起来很温柔

眼睛形状的特征





上眼睑：和标准类型相比，曲线的弧度比较平缓。

下眼睑：接近于平直状态。

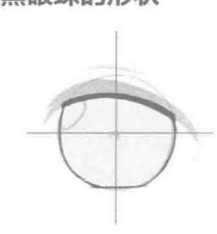
黑眼珠的形状：中心位置以上的部分缺少了1/2左右的面积。

和标准类型眼睛的比较

虽然外眼角的位置相同，但因为放松了上眼睑的力量，所以看起来有点闭眼的感觉。即使人物的表情出现变化，黑眼珠和上眼睑也基本上不会分开。

Point

黑眼珠的形状



接线是平缓的弧线，邻接面在外眼角那边以及内眼角那边都是整体相连接的。

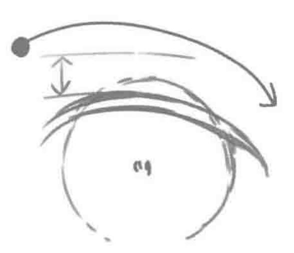
描绘方法





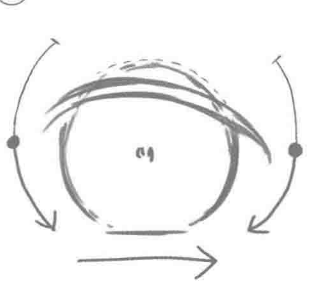
①勾勒黑眼珠和中心位置的草图。





②将遮挡了整个黑眼珠 1/4 左右面积的位置设置为顶点，从内眼角到外眼角描绘出平缓的曲线。外眼角的高度和黑眼珠的中心位置一样。





③在描绘黑眼珠时要注意被遮挡住的黑眼珠。下眼睑基本处于平直状态。

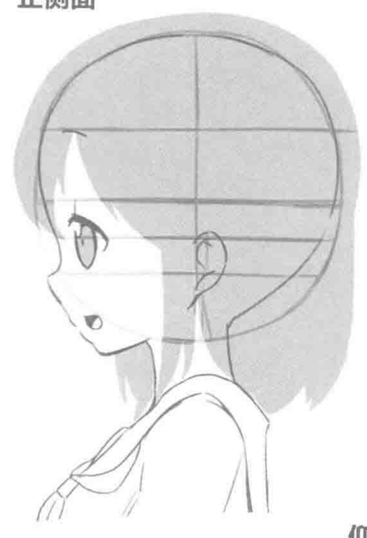




④进行调整，补充高光部分，完成描绘。

不同角度时的眼睛形态

正侧面



斜侧面



仰视



俯视



微眯眼睛类型的人物例子

可爱而文静的女生。蓬松的大波浪卷发可以增加她的女人气质。



很适合用于擅长目送秋波的性感女性身上

变形成Q版角色



上眼睑下垂的类型

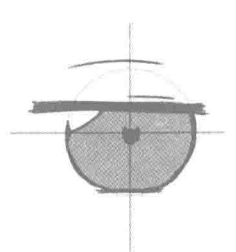
人物眯缝起眼睛的时候会看起来很可爱。因为表情上不会有大的变化，所以画起来比较容易。

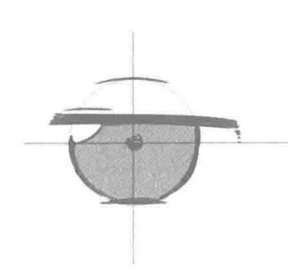


印象

●因为面无表情，所以看不出她在想什么。
●看起来有点冷淡。

眼睛形状的特征





上眼睑：基本上是平直状态。

下眼睑：基本上是平直状态。

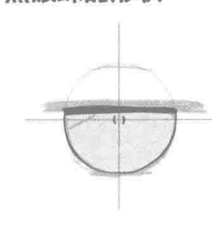
黑眼珠的形状：近似缺少了上半部分的碗一样的形状。

和标准类型眼睛的比较

上眼睑从内眼角延伸到外眼角的线条基本上是平直的。

Point

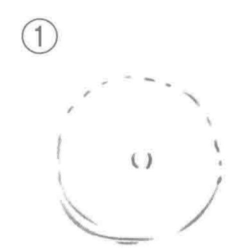
黑眼珠的形状



接线是平直的。邻接面和内眼角以及外眼角的接触程度都是一样的。因为缺少了上半部分，所以形状看起来就像个碗一样。

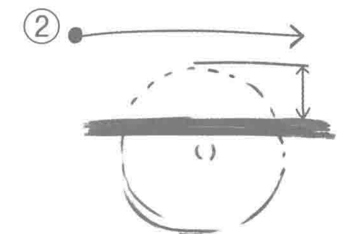
描绘方法

①



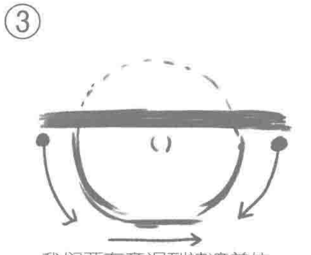
确定黑眼珠和中心位置，描绘草图，也可以在这时就确定好下眼睑的位置。

②



在大概遮挡了整个黑眼珠的1/3~1/2 面积的位置上，从内眼角向着外眼角画出笔直的线条。

③



我们要在意识到被遮盖住的那部分黑眼珠的形状的基础上，好像描绘茶碗一样，向着下眼睑方向添加黑眼珠的线条。下眼睑的部分也基本是平直状态。

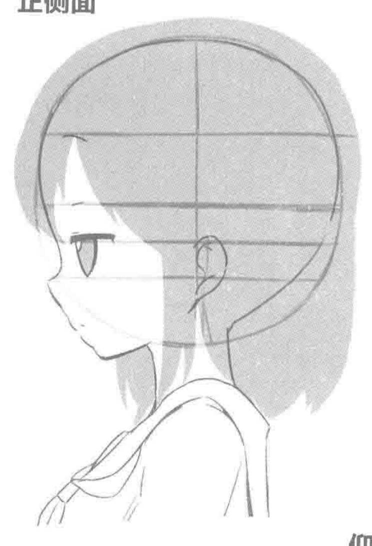
④



进行调整，添加高光，完成描绘。

不同角度时的眼睛形态

正侧面



斜侧面



仰视



俯视



上眼睑下垂类型的人物例子

就算眼睛中没有表情，我们也可以通过眉毛来表达人物的心理活动。



变形成Q版角色



发型的基础知识

由于“发际”“前发和后发的关系”“长度以及质感”的不同，发型的描绘方法也会随之发生变化，而且我们还可以在此基础上对人物的发型进行其他方式的加工。如果存在多个人物的话，为了避免人物的轮廓看起来一样（如果颜色等部分区别明显的话，就能轻松分辨出不同人物的形象），我们就要对不同人物进行差异化描绘。而在这此过程中使用最为简便，也最容易让人辨认出差别的，就是发型这个元素。

头发生长方式和描绘的关键点

感觉就像是从头顶的发旋儿那里长出草来

3个区域

前发

侧发

后发

Ⓐ Ⓑ Ⓒ

根据生长方式和走向的不同，头发大致可以分为 3 个区域。B 区的侧发既能和 A 区的前发混合到一起，也能和 C 区的后发混合到一起

发际线

虚线所显示的是发际的范围

用发绺来描绘发型

虽然头发本身是由一根根的纤细发丝组成的，但是在插图中，人物的发型主要是由连接在一起的发绺所构成的。



将一根根的头发集合到一起成为发绺

近年来画简易草图的画师也比较多

通过头发长度和质感来改变形象

如果轮廓上存在差别的话，大家一眼就能看出“这是另外一个人物”。就算人物的面部一样，只要我们改变了她的发型，她给人的印象就能有相当大的变化。

短发
精力充沛、活泼、开朗

波波头
有活力、可爱、清爽

直发
古典、清纯

卷发
华丽

长发
老实
有女人味
清纯
黑长直万岁

大波浪

前发和后发的关系

短 ← 前发的长度 → 长

就这样和后发部分的头发混合为一体

精力充沛、孩子气

普通

斜分

皮肤的露出面积越多，人物看起来就越成熟

来进行人物和发型的组合吧

标准类型……发型

因为中发可以搭配各种不同的形象，所以标准类型女孩的发型大多是中发。如果添加上女性风格元素的话，中发看起来会更加可爱。







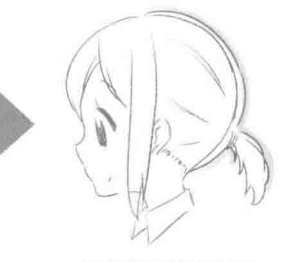




头发扎起来时的长度







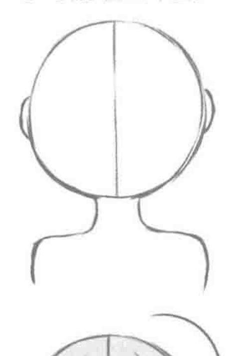
加工

双发辫

如果把头发绑得紧紧的，看起来就会稍显老气，所以这个发型的关键是要让扎起来的头发看着比较蓬松。

后面

① 勾勒头部的草图。





沿着头部描绘曲线

② 在脖颈的部分按照人字形分开。



③ 确定绑头发的位置，从耳朵的位置开始画出弧线。

Half Up发型

将耳朵以上的部分头发束到一起的发型。

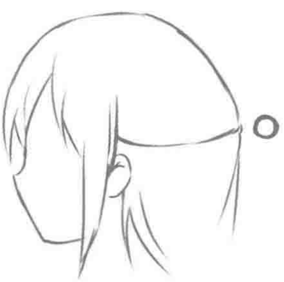


这个发型会给人冷静沉着和老实本分的感觉



配合人物头型，进行立体式描绘

×



不要使用直线，而要沿着头部形状描绘曲线



不会变得比原本的长度更长

添加上下面的头发

外眼角上翘的类型……发型

因为外眼角上翘的人物搭配短发的话，看起来会给人冷冰冰以及男孩子气的感觉，所以大多数情况下，这种类型的人物都更加适合搭配女性化的长发。




外眼角上翘 × 直长发

最常用的发型。虽然外眼角上翘×长发是比较传统的组合，但这种正统的感觉也很可爱。



看起来有点可怕×女性化→缓和外眼角上翘的观感

在描绘完人物的头部形状后，让头发分别垂到肩部前面和后面

后头部的正中央可以形成Y字线条

让头发的轮廓形成S形

S形

齐刘海

S形

S形

姬发式

好像人偶一样可爱（日本人偶）

齐刘海的发型也要以发绺为单位进行描绘

外眼角上翘 × 马尾辫

倔强 × 头发扎起来的位置比较高，会让人觉得这个人物很活泼→体育生、精力充沛

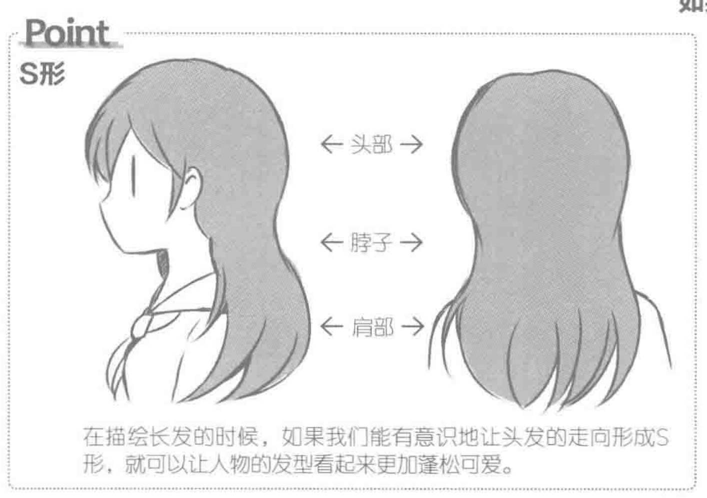
让这部分露出少许，看起来会更清晰明了

S形

也要描绘被头发遮挡住的身体



如果在人物的头部侧面扎起头发，就会形成侧马尾



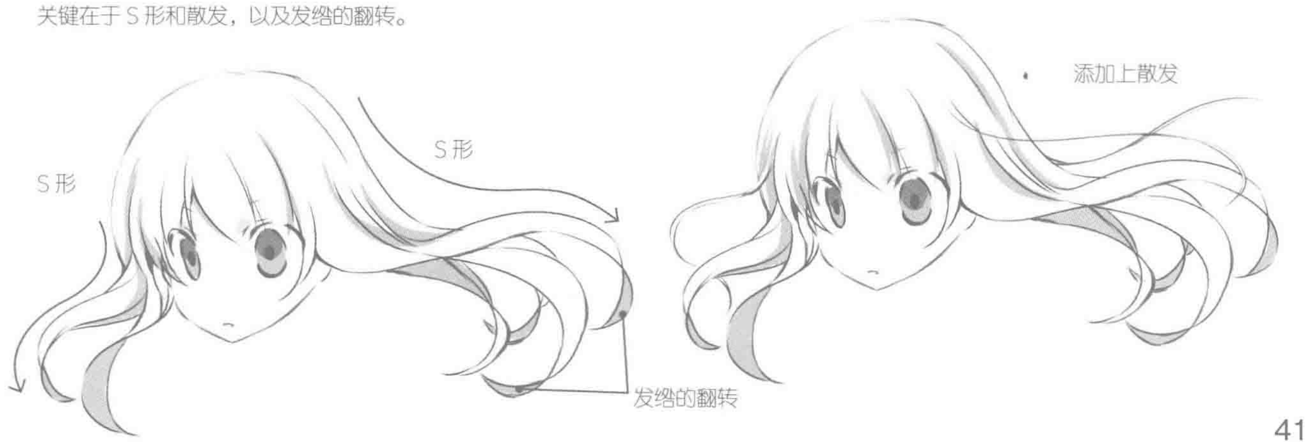
在描绘长发的时候，如果我们能有意识地让头发的走向形成S形，就可以让人物的发型看起来更加蓬松可爱。



和普通的马尾辫相比，侧马尾看起来会更有女人味

头发的飘扬方式

关键在于 S 形和散发，以及发绺的翻转。



外眼角下垂的类型……发型

因为外眼角下垂的女孩子的特点就是柔弱感较强，所以就算搭配上短发，人物看起来也不会有攻击性。

外眼角下垂 × 短发（波波头）



描绘波波头时，要让人物面颊周围的头发看起来最有蓬松感

我们要随时留意人物后头部的线条



常见的错误。侧发不会延伸到这里来



饭团轮廓

烫发尾

如果在头发后面加上阴影，画面就会有立体感



人物若为短发造型，当头发长长后，发梢就会向外翘

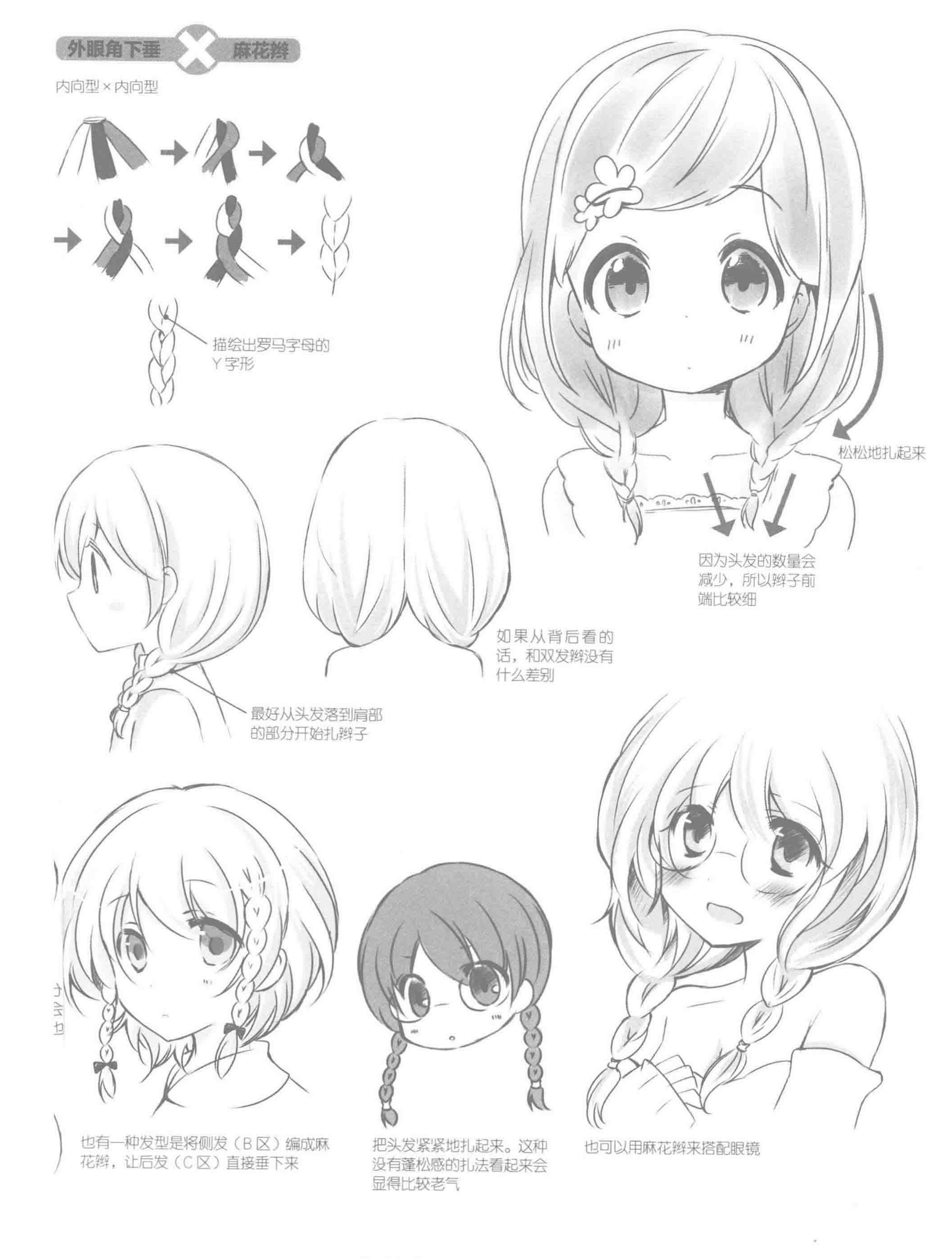


就算是短发，如果给头发分出层次的话（背影的时候会比较明确），人物看起来也会有所变化

后发（C区）基本是同样的长度



修剪头发的长度，让短发有层感，减少头发整体的体积



*B~C 区的内容请参照第 36 页。

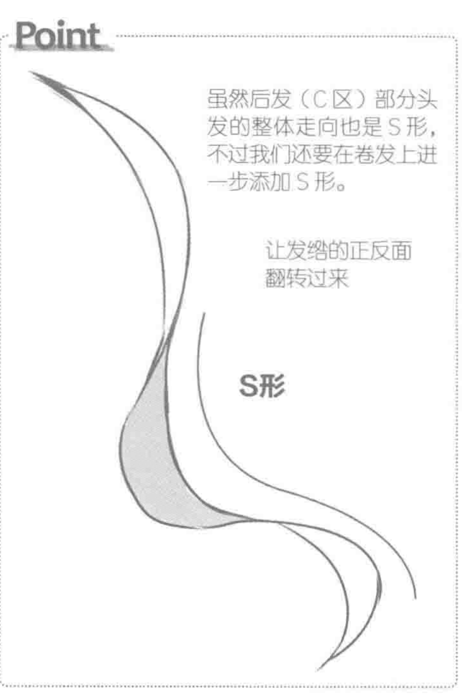
微眯眼睛的类型……发型



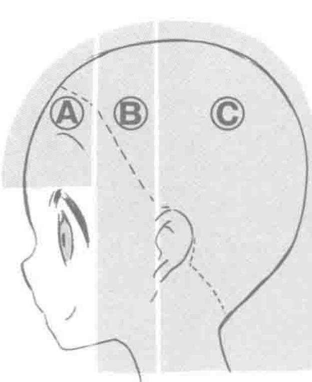


微眯眼睛的类型 × （长）卷发





如果有空气感和缝隙的话，看起来就会有蓬松的感觉





在描绘卷发时也要以发绺为单位去进行描绘，让头发看起来有足够的动感



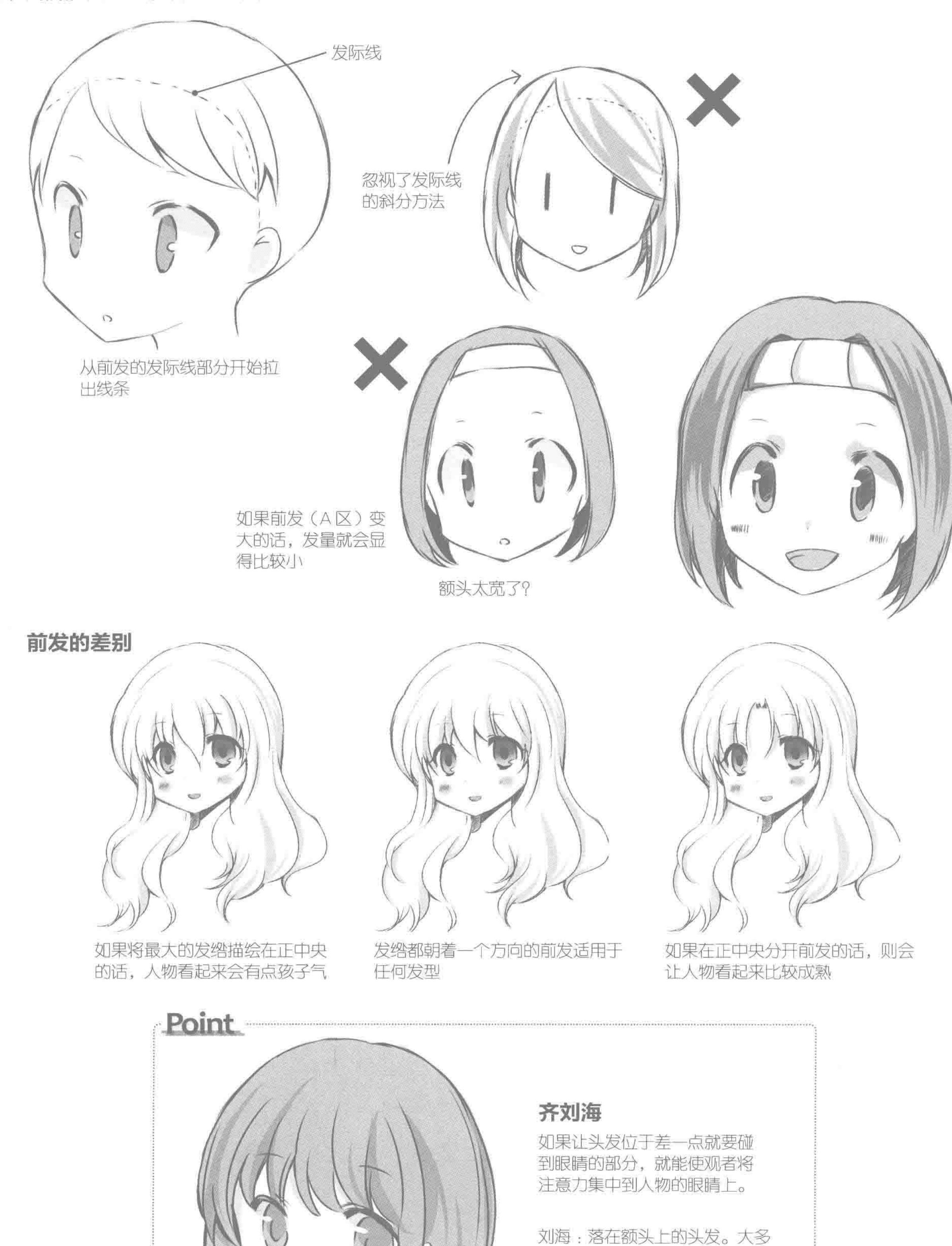
直长发和长卷发到中途为止的部分都是一样的。主要是通过头发前端的烫发来表现出差异



这一带是后面的头发

各种各样的前发

如果我们能凸显出发际线的话，就能让描绘出的前发看起来比较自然。



齐刘海

如果让头发位于差一点就要碰到眼睛的部分，就能使观者将注意力集中到人物的眼睛上。

刘海：落在额头上的头发。大多数情况下是指前发。

上眼睑下垂的类型……发型

因为上眼睑下垂的女孩子很多时候都是面无表情，让人看不出她在想什么，所以会让人觉得酷酷的，或是冷冰冰的。因此，我们要用发型全面地表现出她的可爱来。而最能让女孩子看起来可爱的发型，那无疑就是双马尾了。



不适合用在成年人身上的双马尾发型。会让人物看起来有种孩子气的可爱。



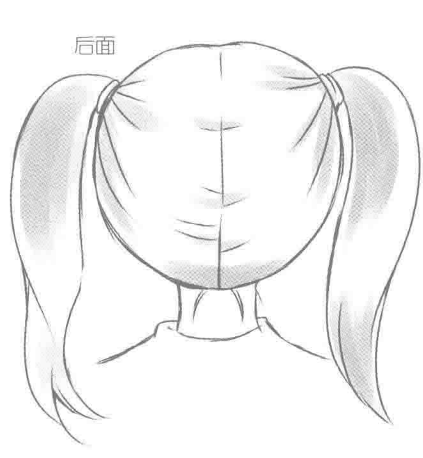
如果在高于耳朵的位置扎马尾，会让人物看起来更年轻

侧面



从侧面看过去，我们几乎看不到马尾打结的位置

后面



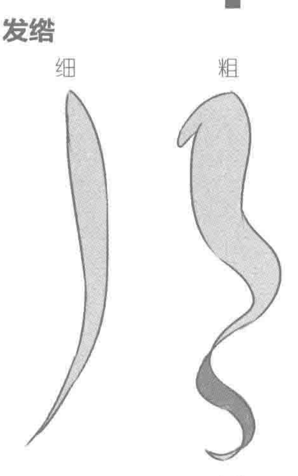
头发沿着打结的位置延伸



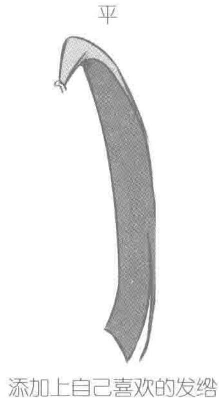
从前面看过去的话只是单纯的短发

发绺

细　粗



平



添加上自己喜欢的发绺

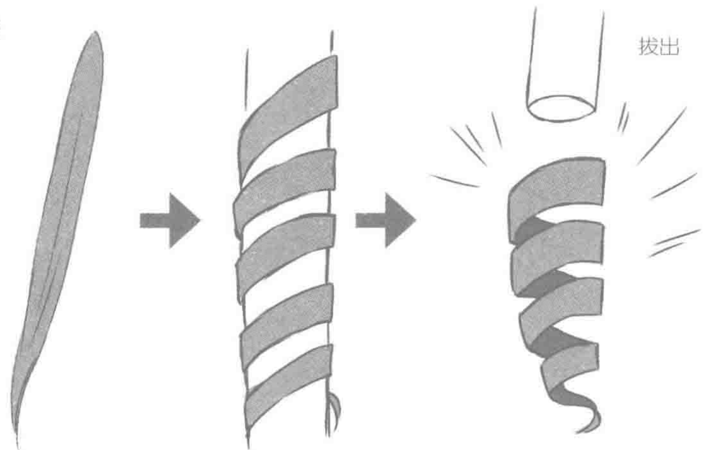


通过改变发绺的形状，我们可以描绘出各种给人不同印象的双马尾

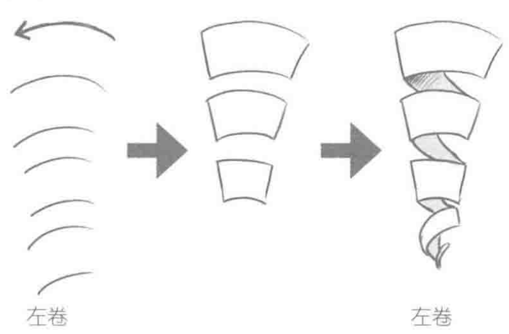
双螺旋

这里所说的双螺旋，也就是指两个纵向的螺旋卷。因为头发的形状类似于螺旋钻头，又是双马尾的衍生发型，所以我们将这个发型称为双螺旋。





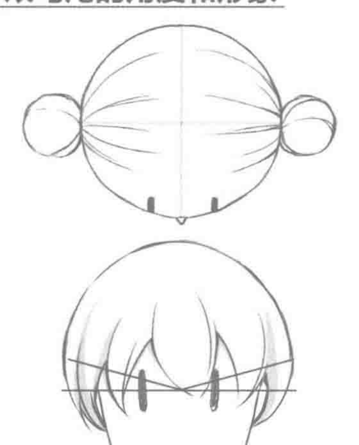
描绘方法



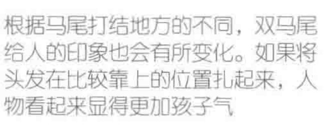




双马尾的角度和形象







根据马尾打结地方的不同，双马尾给人的印象也会有所变化。如果将头发在比较靠上的位置扎起来，人物看起来显得更加孩子气



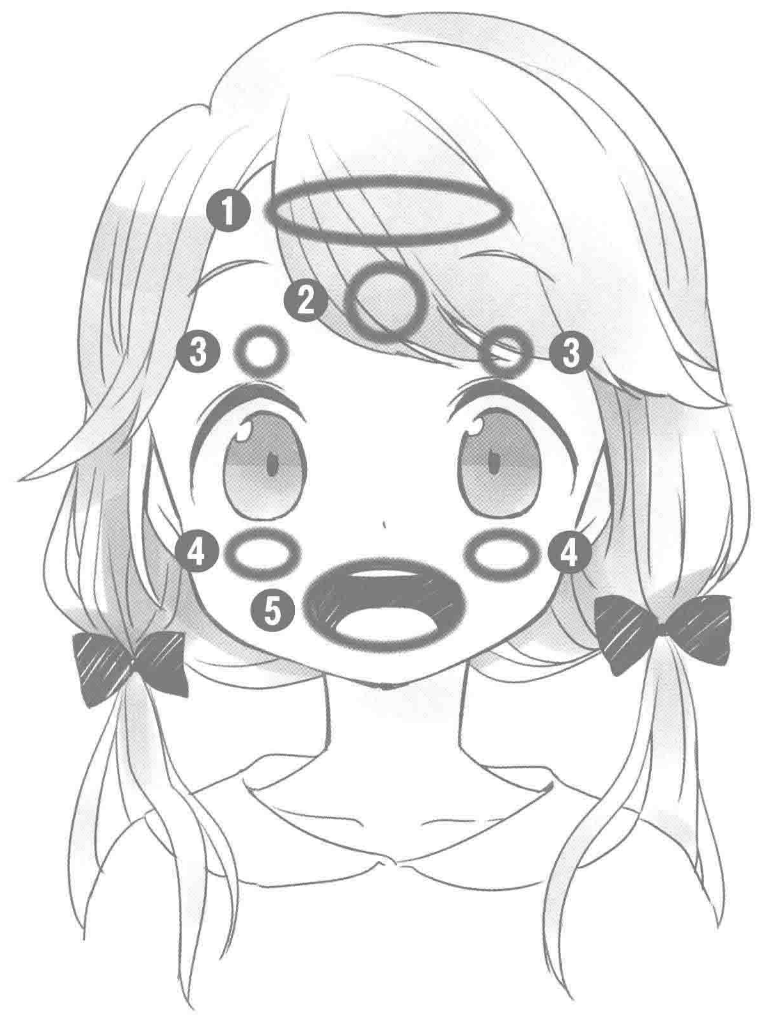




马尾打结时的位置不同，马尾的样子也会有所变化

表情的基础知识

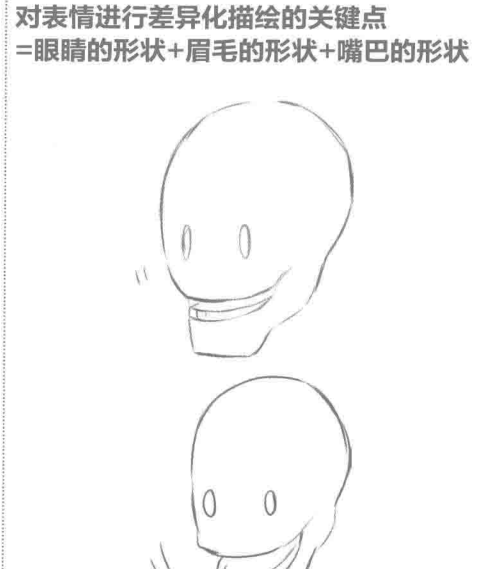
喜怒哀乐吃惊害羞……每个人物都拥有各种各样的表情。但是，并不是所有人物的喜悦、生气和害羞的方式都是一样的。因为每个人物都有自己独特的性格。所以我们要在掌握好人物性格设定的基础上，对她们的表情进行差异化描绘。



人物的面部存在着多达几十种的肌肉，正是因为这些肌肉之间的相互作用，人物才能表现出复杂的表情。我们在进行描绘的时候，要巧妙地掌握好紧绷的部分和放松的部分

Point

对表情进行差异化描绘的关键点
=眼睛的形状+眉毛的形状+嘴巴的形状



在人物张开嘴巴时，因为上颌和下颌会进行不同的动作，所以可以让人物形成各种各样的表情。

和表情有关联的肌肉
紧绷的部分、放松力量的部分

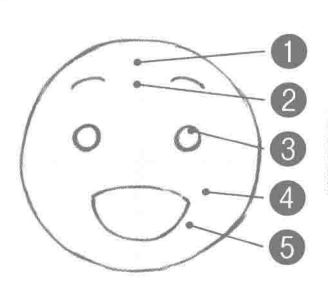
❶前头肌 抬高眉毛

❷皱眉肌 皱起眉毛

❸眼轮匝肌 睁开、闭上眼睛

❹大颊骨肌 抬高嘴角

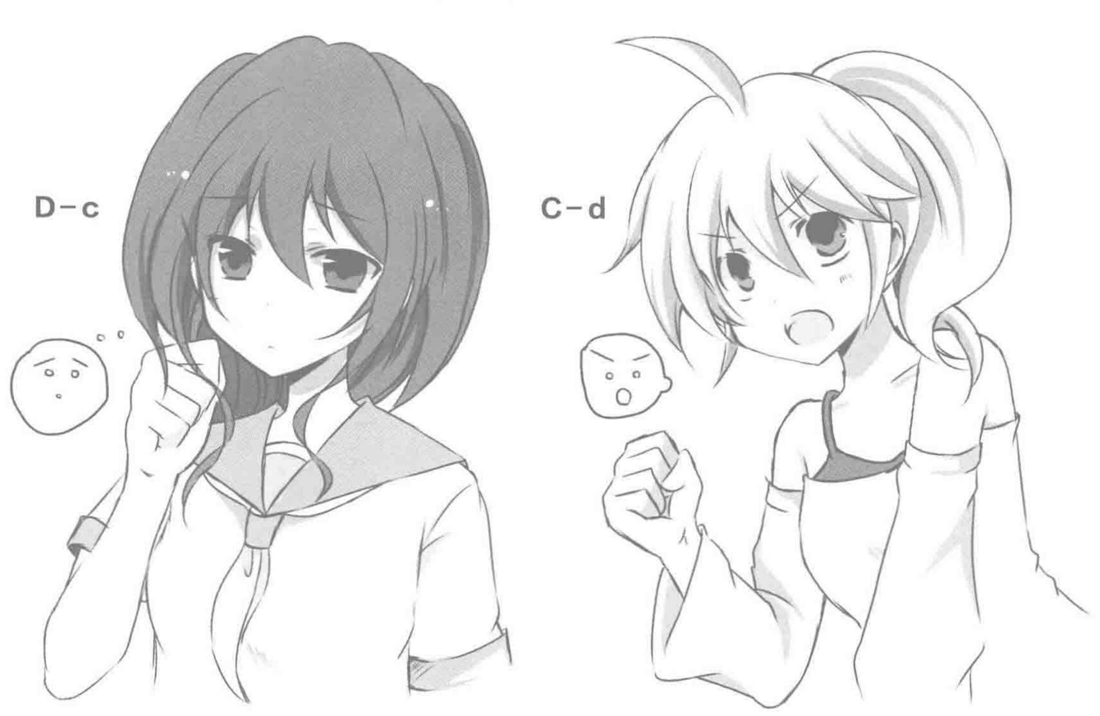
❺口轮匝肌 让嘴巴撅起来



眉毛和嘴巴的组合模式

眉毛 / 嘴巴	A 恐惧	B 喜悦	C 愤怒	D 悲伤
a	踌躇	愉快、满足	倔强、冷笑	许诺、苦闷
b	不满、不信	惊讶、害羞	有点生气	困惑、同情
c	恐惧	喜悦、惊讶（中）	责备、厌恶	D－c 沮丧
d	动摇	笑容、巨大的喜悦、惊讶、害羞	C－d 巨大的怒火、反抗	苦恼、绝望

例



眼睛的细微变化、嘴巴的形状和眉毛的角度等内容，我们会从下一页开始进行讲解

对表情进行差异化描绘

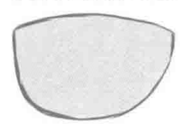
标准模式 ………  表情 性格 ⇨ 坦率开朗、精力充沛

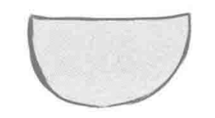


这种开朗而且精力充沛的类型，一般来说在感情的表现上也很直接。她们不管遇到什么事情都不会灰心丧气，而是会选择直面困难，奋勇前进。



各种各样的嘴巴形状







放松力量的关键点



- 被解放的眉间
- 外眼角那边向下垂
- 平缓的八字形



加大力量的关键点



4

- 嘴角抬高，下眼睑也被顶起
- 如果上唇描绘出弧线，看起来就像是放松了力量，会显得比较可爱
- 当喜悦的程度增大后，④的力量会进一步加大，眼睛也会因为被顶起来而变细
- 合起来的手掌



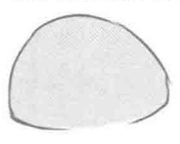


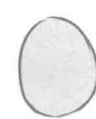
加大力量的关键点

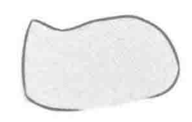
2

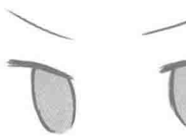
- 眉间出现皱纹。眉毛变成倒八字形
- 嘴巴是大大的圆形。嘴巴形状可以有各种各样的模式
- 视线会转向让她生气的对象
- 插在腰部的手
- 头发也活动起来，进一步表现出生气的势头

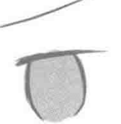
各种各样的嘴巴形状

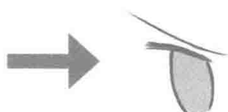


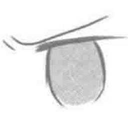












当愤怒的程度增大后，眉毛竖起的角度也会进一步加大，内眼角会形成被挤压的状态（黑眼珠的位置不会有所变化）

哀



加大力量的关键点

② ●眉间出现皱纹，眉毛变成八字形

③ ●嘴巴大大打开变成圆形，眼睛会闭上

●擦拭泪水的手

●头发部分很稳定，没有活动起来

在人物激烈哭泣的时候，她的眉毛角度会进一步增大，嘴巴也会变大。因为泪水相当于哭泣的记号，所以我们还可以在她的脸上添加上泪水

因为人物的下颌张开，所以头部会微微向后仰，形成仰头的状态。这时候她的肩部也会耷拉下来

惊



加大力量的关键点

① ●整体向上提起的眉毛

③ ●大大睁开的眼睛。黑眼珠和上眼睑之间形成空隙

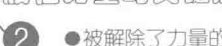
●像要去遮盖嘴角一样的手掌

●凌乱的头发

●当恐惧或是吃惊的程度增大时，人物的瞳孔会张开，黑眼珠也会变小



放松力量的关键点



② ●被解除了力量的眉间



⑤ ●圆形



羞

加大力量的关键点

① ●抬高的眉毛

③ ●大大睁开的眼睛

⑤ ●眼睛变红

●无法完全遮盖住嘴部的手掌，放在了嘴角的部分

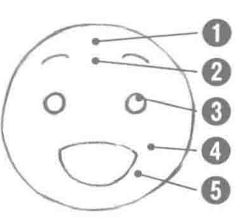
●紧绷的肩部





外眼角上翘的类型表情

性格 ⇨ **虽然外表看起来很强硬，但其实只是个不够坦率、容易害羞的女孩**

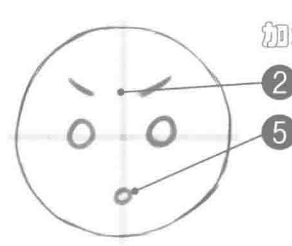


不够坦率、容易害羞的女孩子，一般来说总是好像在生气一样，让眉毛呈现抬高的状态。在傲娇女孩害羞的那个瞬间，我们可以窥探到几分她的可爱。





加大力量的关键点



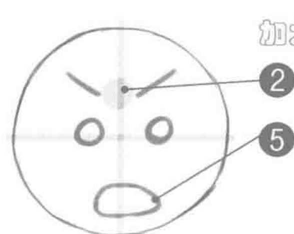
2 ●加大眉间的力量，眉毛变成倒八字形

5 ●好像进行了收缩一样的小小的圆形
●面颊上带上了几分羞涩
●如果转移开视线，害羞程度会加大

虽然很高兴，但是却因为害羞而无法坦率地表现出喜悦来



加大力量的关键点



2 ●加大眉间的力量，眉毛变成倒八字形

5 ●面对交流对象一面说话一面生气，嘴巴的形状变成梯形

●插在腰部的手
●抬高的肩部



●因为眉间的力量加大，所以内眼角受到挤压，和外眼角之间的角度也会变大，让人物看起来更加强硬
●头发也活动起来，进一步强调了人物的气势

放松力量的关键点

●当悲伤的程度增加后，人物的眉毛会进一步下垂，外眼角也会随之下垂
●虽然眉毛向下垂，但人物的眼睛还是外眼角上翘的模式
●人物会比较坦率地表现出悲伤的感情来



加大力量的关键点

1 ●因为要抬起眉间的部分，所以要一定程度地加大力量
2 ●眉毛的角度是八字形
5 ●嘴角也会下垂





表现出本质的一面。

放松力量的关键点

1 ●眉毛整体抬高
3 ●上眼睑一定程度地抬高，上眼睑和黑眼珠之间出现空隙



加大力量的关键点

2 ●眉间获得了释放
●嘴巴变成小小的圆形
5 ●放松下来的肩部






放松力量的关键点



2 ●获得了释放的眉间
●外眼角那边向下垂
●平缓的八字形



加大力量的关键点

2 ●加大眉间的力量，眉毛变成倒八字形
3 ●人物看起来是又吃惊又害羞的感觉，她的上眼睑和黑眼珠之间出现了空隙
●害羞的眼睛
●遮盖嘴角的手部
●抬高的肩部

人物看起来就像是身体向后仰一样。如果能描绘出她头发的走向来，就能让画面拥有动感



明明是在害羞，但同时又在生气

外眼角下垂的类型……

性格 ⇨ 对自己没有自信，很内向。觉得必须努力加油

因为外眼角下垂的女孩子缺乏自信，性格内向，所以言行上也比较低调。她们那种拼命努力的身影，会让人不由自主产生想要好好保护她们的念头。



看起来是在心里悄悄地高兴的感觉



放松力量的关键点

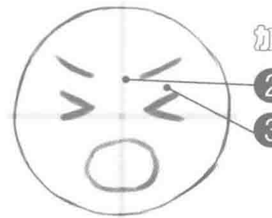


2 ●放松了眉间的力量，眉毛描绘出平缓的弧线
●外眼角那边向下垂

加大力量的关键点

3 ●人物略微低垂的面部角度
●碰触到面颊的手指
5 ●和眼睛方向相反的平缓的 U 字形



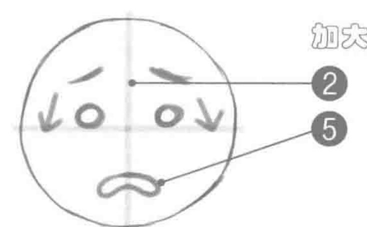


加大力量的关键点

2 ●加大眉间的力量，眉毛变成倒八字形
3 ●因为太过用力，所以连眼睛也闭上了
●因为人物是在对着别人诉说什么，所以她的嘴巴张开形成了椭圆形
●紧紧握起来的手和形成收拢状态的腋部









加大力量的关键点

② ●加大眉间的力量，眉毛变成倒八字形

⑤ ●外眼角进一步下垂
●因为嘴唇部分加大了一点力量，所以嘴巴变成丝瓜形
●放在胸口的手，指尖放松力量

●虽然人物原本就是外眼角下垂的类型，但因为外眼角的进一步下垂，她看起来也更加柔弱
●基本上都是处于难过的状态





加大力量的关键点

① ●虽然是外眼角下垂的类型，但上眼睑和黑眼珠之间会形成空隙

③



放松力量的关键点

② ●放松眉间的力量，将眉毛描绘出弧线

⑤ ●呆呆地张开嘴巴，嘴巴形成小小的圆形





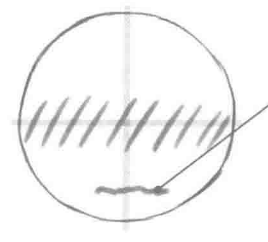






加大力量的关键点





⑤ ●闭上嘴巴，用波浪线来描绘嘴巴
●害羞的面部
●缩起来的肩部

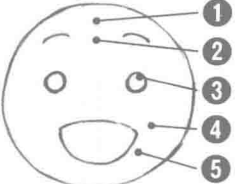
●人物低垂着脑袋，看不清她的面部
●用一只手遮住另一只手的动作看起来也很可爱



微眯眼睛的类型……



性格 ⇨ 有包容心，文静大方
顾家型，很会照顾人



也许是因为心胸宽广，不容易计较吧，所以微眯眼睛的女孩子很少会真正地发火。感觉她做起事情来都是不紧不慢、安安稳稳的样子。





放松力量的关键点

2 ●放松眉间的力量，眉毛描绘出弧线，外眼角向下垂

加大力量的关键点

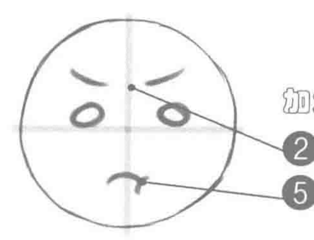
1 ●整个眉毛都向上抬高
4 ●虽然嘴角抬高了，但因为放松了上嘴唇的力量，嘴巴变成有圆润感的倒三角形

●眼睛描绘出弧度
●微微歪头
●合起来的双手



平时她总是笑眯眯的





加大力量的关键点

2 ●倒八字形
5 ●嘴巴的形状是线条状



●视线对着交流对象。
●就算在生气，她的眼睛也是微微眯着的
●以瞳孔尺寸的不同来添加变化
●插在腰部的双手
●抬高的肩部



加大力量的关键点



●在眉间加入若干力量，外眼角那边向下垂，眉毛描绘出八字形

●闭上的眼睛，平缓的 U 字形

●闭上的嘴巴





虽然黑眼珠没有和上眼睑分开，但这时人物的眉毛会大幅度抬高



放松力量的关键点

2 ●放松眉间的力量，眉毛描绘出弧度

3 ●就算吃惊，黑眼珠和上眼睑也不会分离开

5 ●微微张开的嘴巴，圆形

加大力量的关键点

1 ●眉毛整体都会抬高



●放松力量的肩部

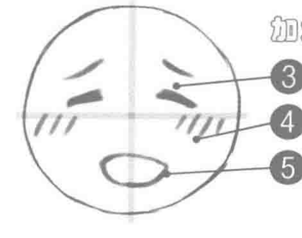
●张开的双手







加大力量的关键点

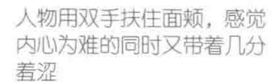


●眼睛描绘出弧度，外眼角向下垂

●嘴角抬高，嘴巴变成碗的形状

●人物害羞时的面颊

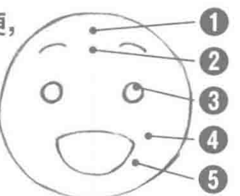




人物用双手扶住面颊，感觉内心为难的同时又带着几分羞涩

上眼睑下垂的类型……表情

性格 ⇨ **虽然外表看起来很强硬，但其实只是个不够坦率、容易害羞的女孩**

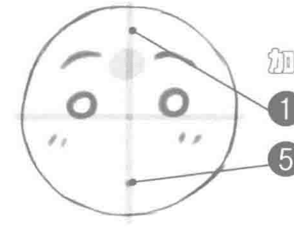


虽然这种类型接近于面瘫，很难让人看出她的感情来，但我们还是可以通过眉毛和视线的角度以及动作来表现她的感情。在描绘动作的时候，为了表现出和人物平时状态的差别，我们最好使用略微夸张的手法。





喜



加大力量的关键点

1 ●虽然眉毛整体都有一定程度的抬高，但基本上还是平行状态

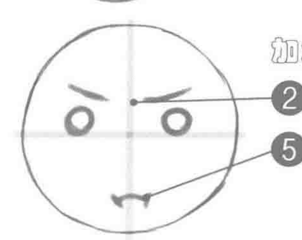
5 ●略微收缩嘴巴，让嘴巴变成圆点的形状



●转移开视线
●因为高兴，所以面颊上略带羞涩
●也许是因为害羞吧，她将手绕到了背后



怒



加大力量的关键点

2 ●眉毛略微抬高，变成平缓的倒八字形

5 ●闭上嘴巴，脸蛋鼓起来

●视线对着让她生气的对象
●手部以及肩部都在用力



不说话，只是向对面的人表现出怒意



哀



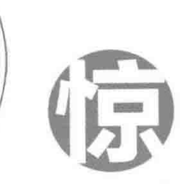
放松力量的关键点

1 ●虽然眉毛基本上是平行状态，不过还是有少许下垂，有点接近八字形

3

5 ●嘴巴快要消失了

●视线向下垂
●肩部耷拉下来



惊



加大力量的关键点

1 ●眉毛整体都略微抬高

放松力量的关键点

2 ●眉间没有变化

5 ●嘴巴是圆点状

●就算吃惊也很难表现出来
●眼睛基本没有变化
●该种类型女孩的表情变化非常少




羞



加大力量的关键点

2 ●加大眉间的力量，眉毛变成倒八字形

5 ●嘴巴闭起来



●眼睛部分表现出羞涩
●视线对着让她害羞的对象
●为了遮盖面部而抬起手臂



平时没什么表情变化的女孩，在特定时刻表现出来的反差会让人觉得格外可爱



其他表情的归纳整理

除了基础的喜怒哀乐惊讶羞涩以外，人物还可以有其他各种各样的感情表现方式。其实，根据人物性格的不同，就算是常见的表情也会呈现不同的变化。

标准类型

有什么感情都表现在脸上，无法掩盖自己的情绪。
因为这类人物的感情变化很容易看出来，所以我们要使用比较直接的表现手法。



高兴到极点的
喜极而泣



愤怒到极点时，流下悔恨的泪水



为难

外眼角上翘的类型



外眼角上翘的女孩子的招牌性格——傲娇。又着急又害羞地转移开目光……



从上向下俯视的感觉



眼睛朝上看时显得挺可怕的。因为外眼角上翘的女孩子眼神比较强悍，所以适合搭配让人害怕的表情

外眼角下垂的类型

因为内向，所以这类女孩的嘴巴通常很小。不过相对的，她们会用眼睛来表达感情



孩子气



女人味



微眯眼睛的类型

从某种意义来说，这种类型和上眼睑下垂的类型一样，让人很难看出她们内心的情感来。虽然她们平时总是笑眯眯的，但谁知道她们心里是在想什么呢……

精力充沛的女孩的微笑标志

眯起眼睛的女孩的微笑标志，其起伏度比较小



面带笑容的生气。惹火她们的话可要面对最可怕的后果哦

很难从表情上看出她们的情绪来



哎呀呀……

上眼睑下垂的类型

因为眼睛的形状不会改变，所以我们要通过细微的差别来表现出不同



在面无表情的状态下无声地流泪



好像有些不满



好像有些开心

关键点是眉毛和嘴巴的形状！

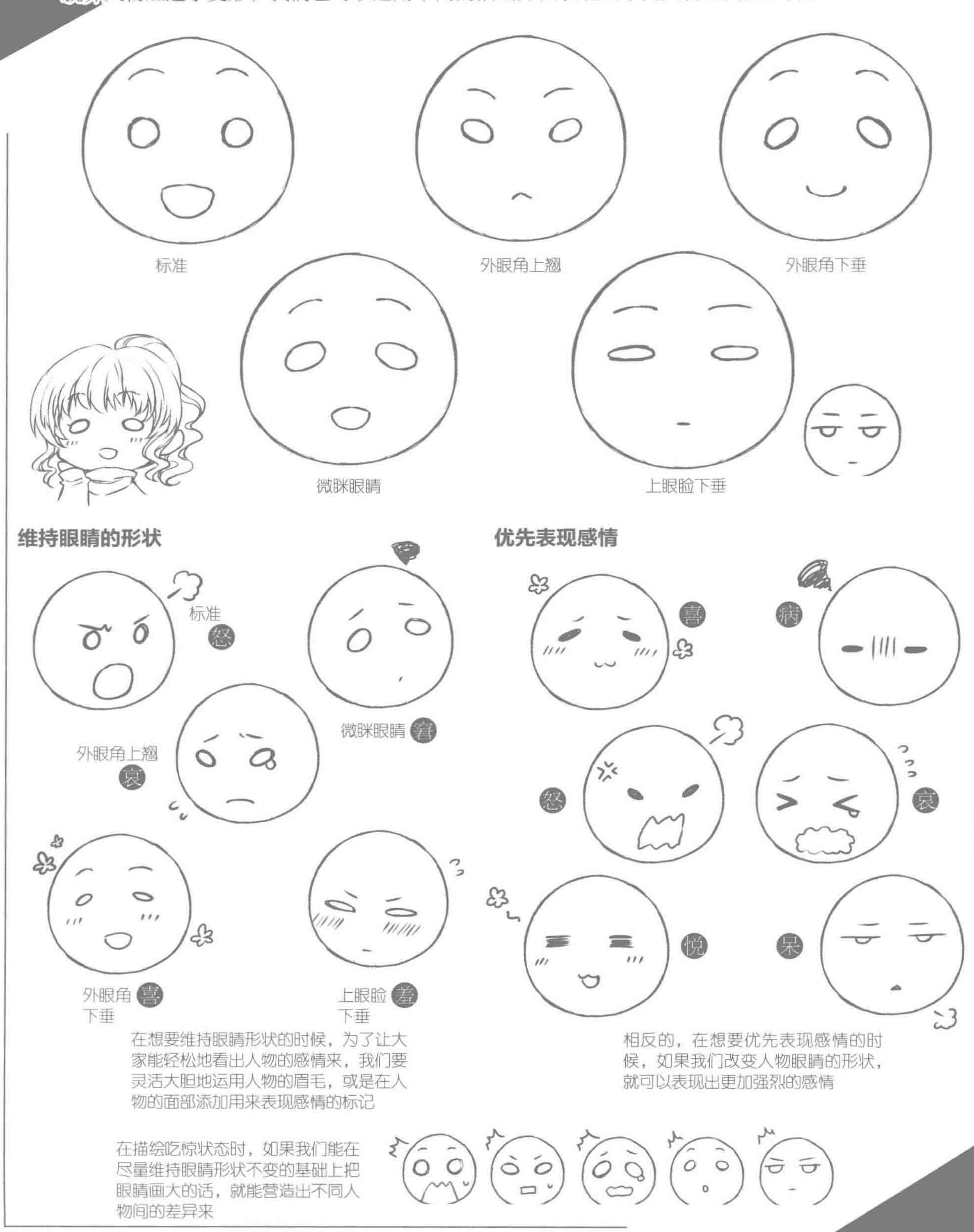


好像在生气

专栏

Q版角色的感情表现

就算人物经过了变形，我们也可以运用不同的描绘方法表现出不同人物之间的差异。



在想要维持眼睛形状的时候，为了让大家能轻松地看出人物的感情来，我们要灵活大胆地运用人物的眉毛，或是在人物的面部添加用来表现感情的标记

相反的，在想要优先表现感情的时候，如果我们改变人物眼睛的形状，就可以表现出更加强烈的感情

在描绘吃惊状态时，如果我们能在尽量维持眼睛形状不变的基础上把眼睛画大的话，就能营造出不同人物间的差异来



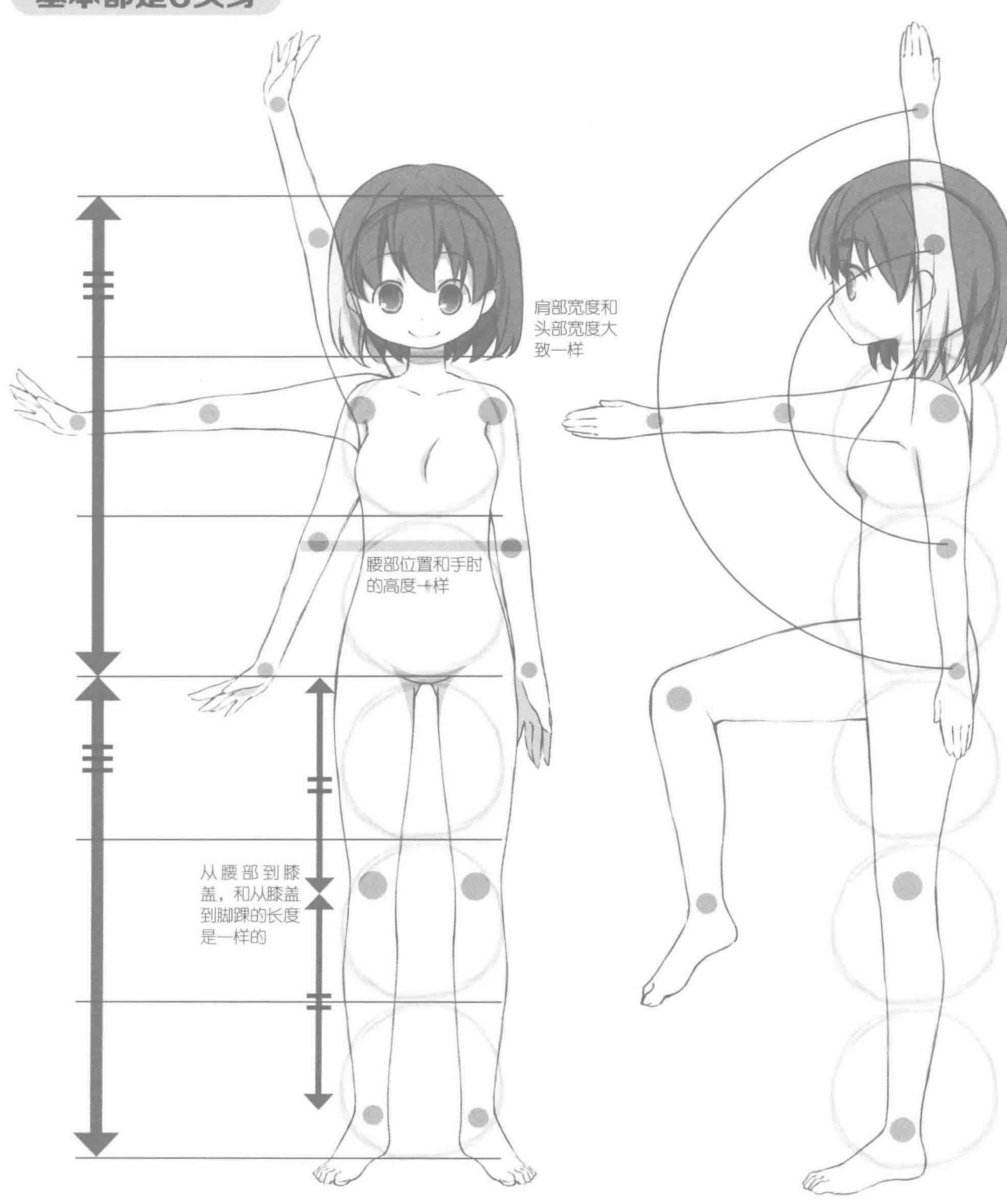
萌系人物虽然在胸部和臀部尺寸上有一定不同，但她们的整体体型差异并不是很大。我们要通过服装上的差异来描绘出人物的不同。就算是穿同样的制服，我们也可以通过改变制服的搭配方式表现不同人物。此外，我们还要根据人物的性格来决定她的便服款式。

第2章 服装的差异化描绘

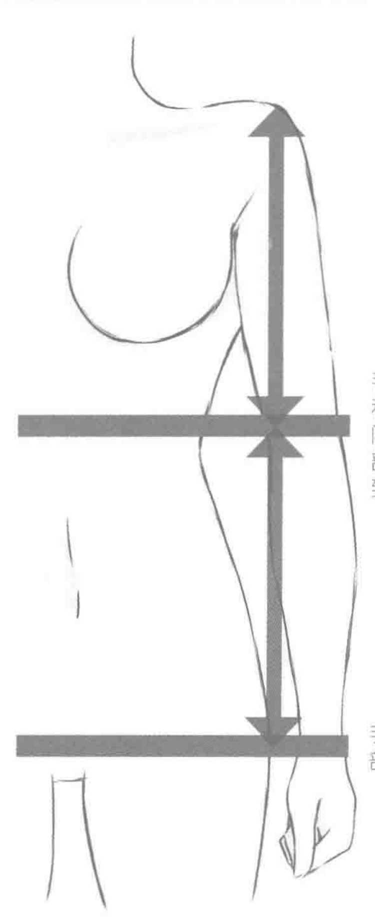
全身的萌系比例

在描绘人物的全身时，萌系人物有自己特定的头身比例。
我们首先要掌握基础的构造。

基本都是6头身



描绘手臂的关键点



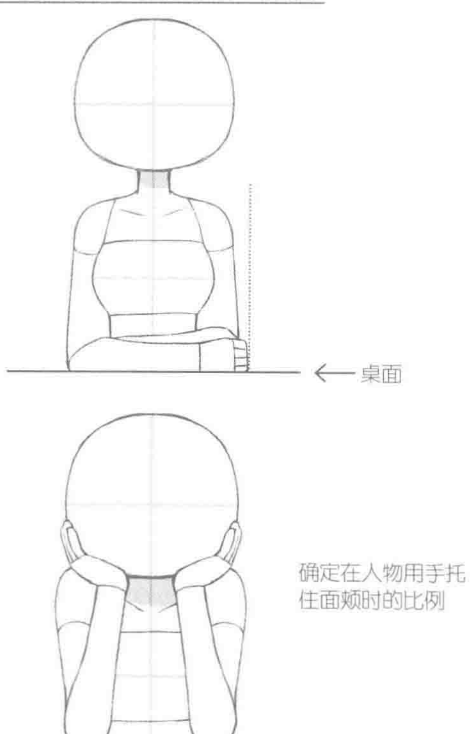
略微弯曲手臂的描绘方法



手臂的可活动范围



手肘的位置和前臂的长度

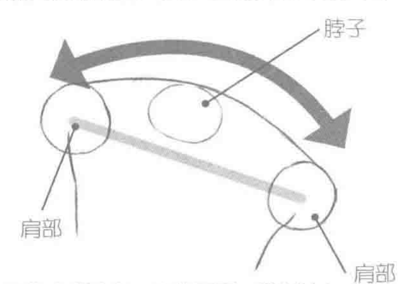


描绘脖子和肩部的关键点

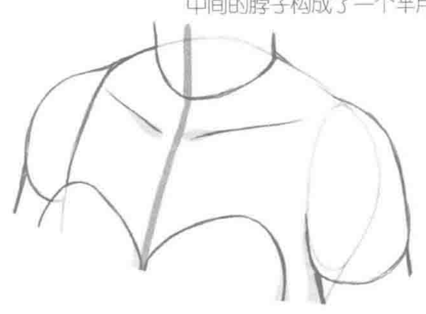
在进行描绘时，我们要注意：脖子和肩部是成套出现的。将两个肩部的中心用线条连接起来，脖子即位于这个中心线的中央，从正面看过去，脖子会比中心线靠后一些。因此只要我们确定肩部的位置，自然就能确定脖子的位置。



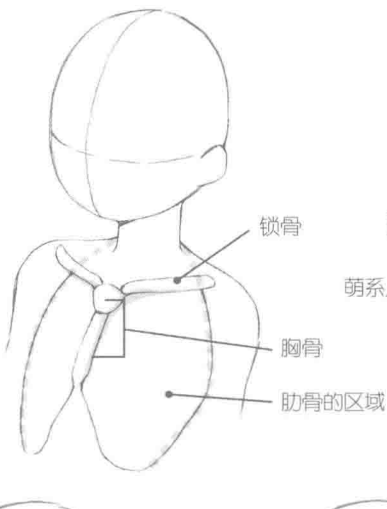
在描绘形状时，最好要让脖子和肩部一起出现



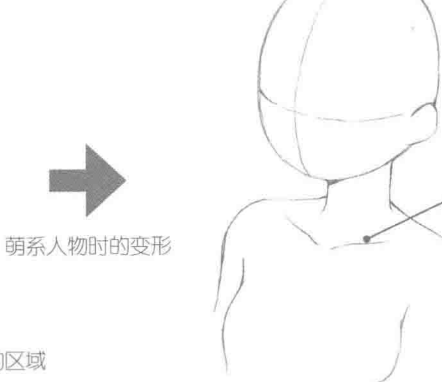
因为肩部也有一定的厚度，所以从上方看下去，就会发现两个肩部和夹在中间的脖子构成了一个半月形



如果简单地来划分一下身体部位的话，身体大致就是这样的形状。虽然有点麻烦，不过如果将每一个部位逐一进行描绘的话，就可以清楚地表现出每个部位的立体感和位置



萌系人物时的变形

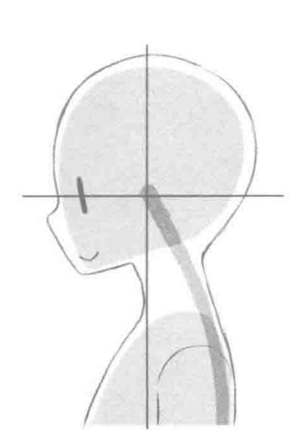




脖子处于倾斜的状态



脖子处于笔直的状态

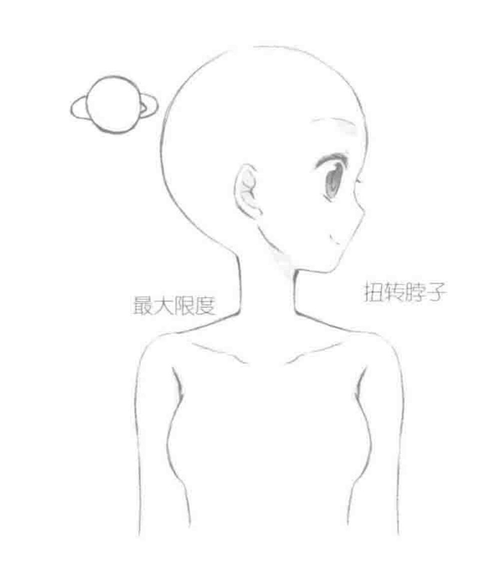


感觉脖子的走向，就是从头部的中心、耳朵周围延伸到脊背

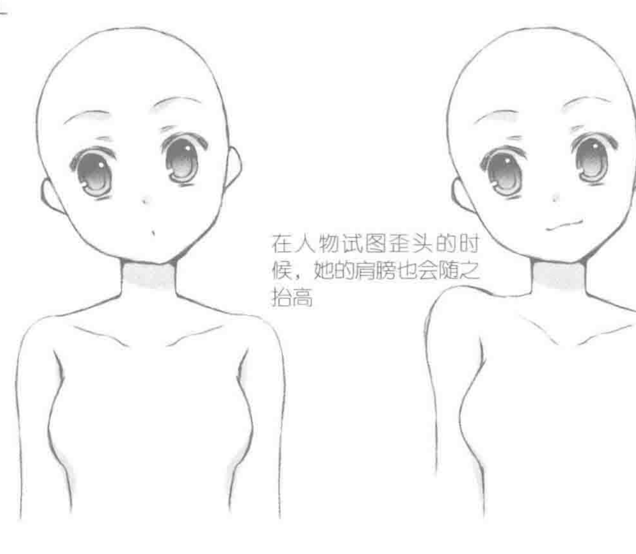
扭转脖子







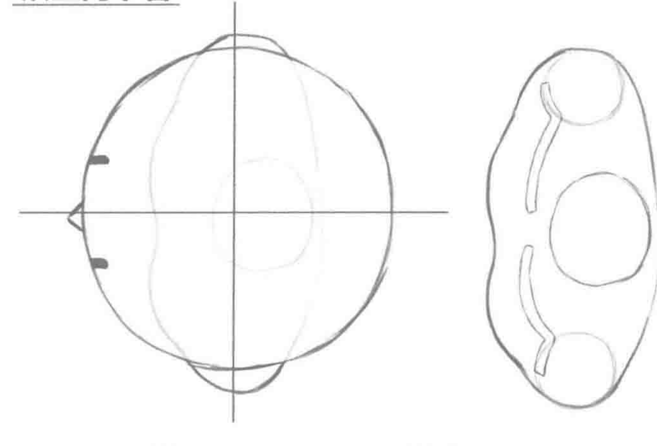
歪头



耸动肩膀



从上向下看



在从上向下观看萌系人物，她的头部会比身体大了不少。然后从身体的角度来考量，头部是位于中心的，但就脖子的位置来分析，脖子位于身体上略微靠后的地方，有少许的错位

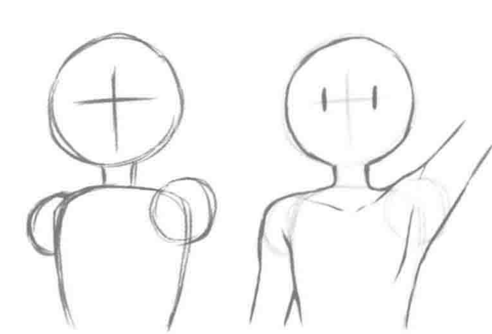


描绘胸部和手臂的关键点

在人物抬起肩部的时候，她的锁骨也会随之一起抬高

如果按照人物的身体部位来划分就会变成这样

感觉胸部是和肩部线条有联系的，当人物抬起手臂时，因为受到肩部的拉扯，她的胸部也会略微抬高

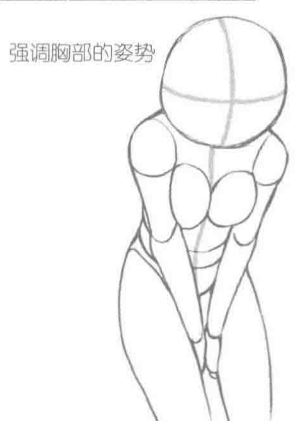


① 描绘人物面部和身体的草图。

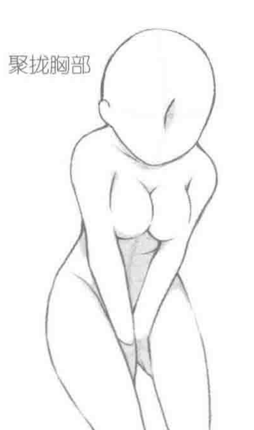
② 让想要抬起的那条手臂所对应的肩部的草图略微错开一些。

③ 配合草图给人物添加上细节，完成描绘。

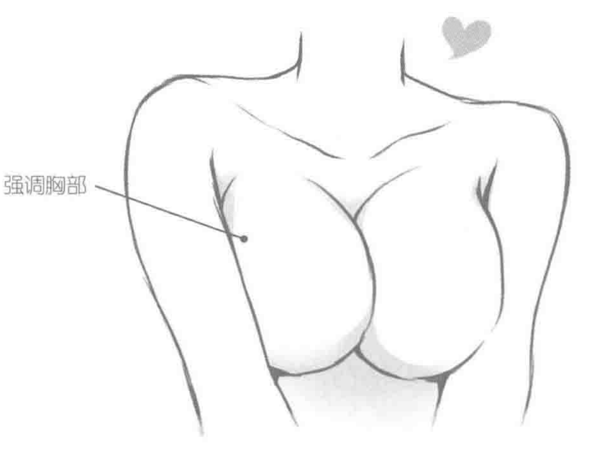
通过手臂来聚拢胸部



强调胸部的姿势



聚拢胸部

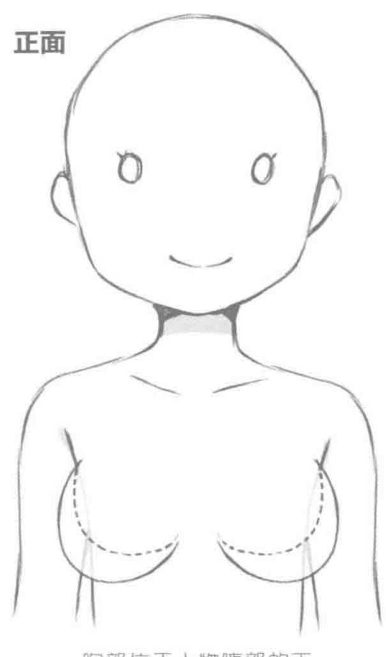


强调胸部

胸部的描绘方法

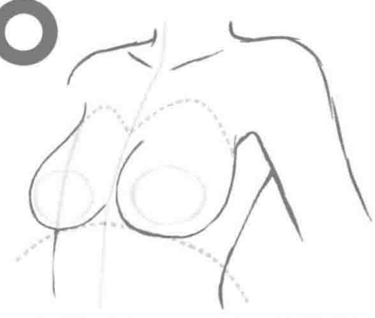
要描绘出胸部的弹性。

正面



胸部位于人物腋部的下方，随着胸部尺寸的增大，胸部在形状上也会相应地向斜下方扩展

斜侧面

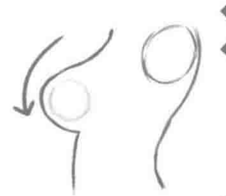


在胸部下方有柔软的球体，感觉胸部就像是把球体包裹起来后，又将它和人物的身体连接到一起

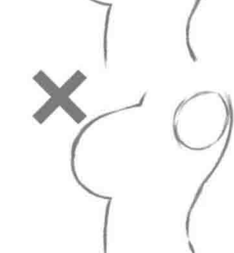


胸部整体都是圆形

侧面



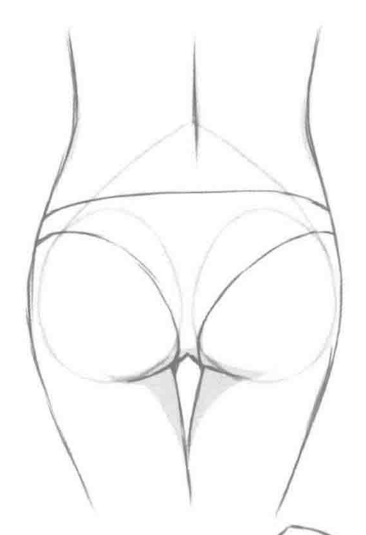
因为球体是向下垂的，所以胸部的顶点和重心都会向下垂



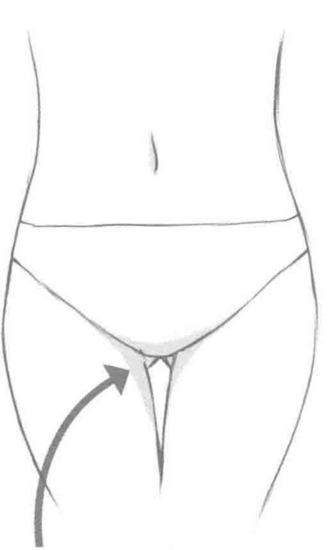


如果将胸部里面的球体向上托的话，胸部就会变得圆润，并且形成乳沟

臀部的描绘方法



从腰部最细的那部分开始，可以勾勒出一个桃子形状



从正面看过去能看到一点臀部，这一点很重要



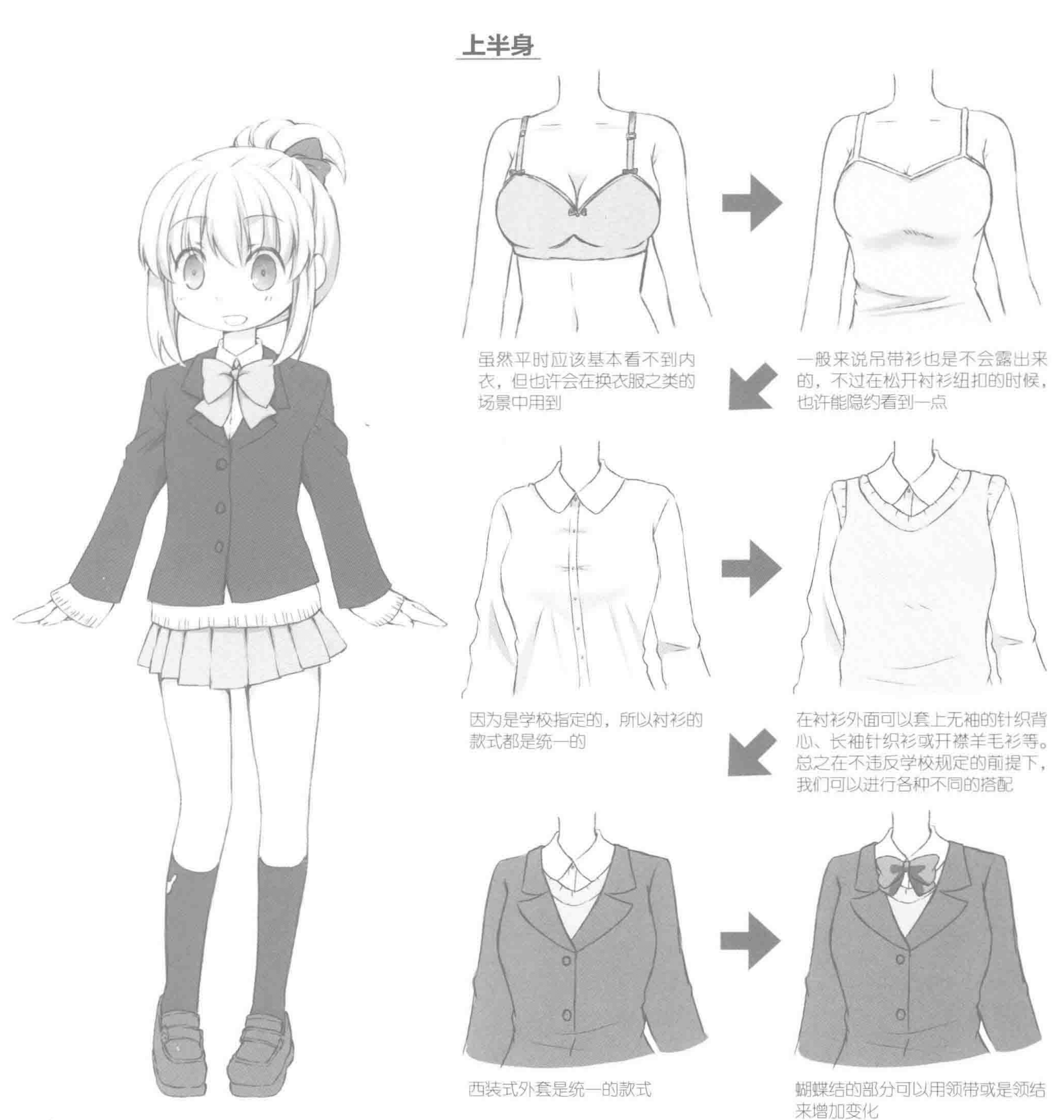
骨盆成为顶点的部分

全身搭配的基础知识

如果制服的穿法和裙子长度有所不同的话，人物身上佩戴的饰物和便服的风格也要随之改变。而且我们还要注意不同人物在身高和体型上的差异。我们将会在参考了这些内容的基础上，为大家讲解人物全身搭配的基础知识。

制服的搭配

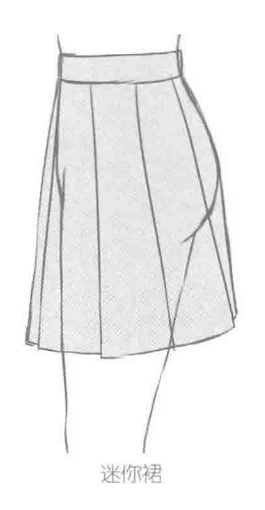
即使制服的款式一样，只要改变搭配方式和一些细节，我们就可以完成人物的差异化描绘。

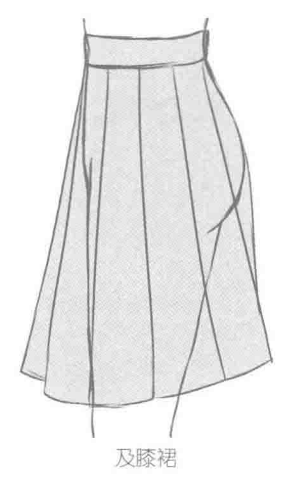


下半身

裙子的长度

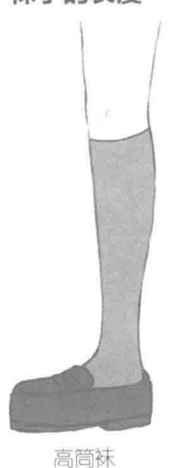

超级迷你裙

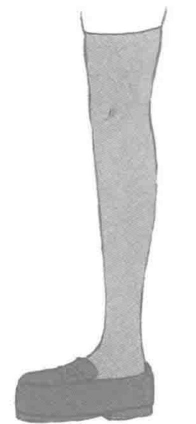

迷你裙

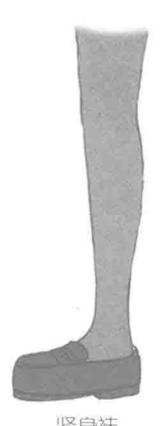

及膝裙

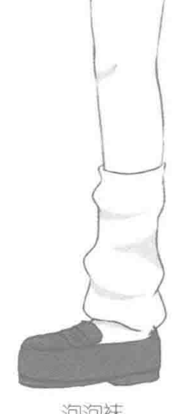
如果学校没有规定，裙子的长度就可以成为表现人物性格的关键点。一般来说人物的性格越是内向，她的裙子也就越长，不过在最近的漫画或动画中，很多时候都是统一使用超级迷你裙的

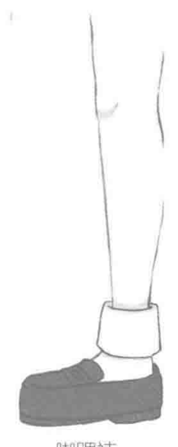
袜子的长度


高筒袜


过膝袜


紧身袜


泡泡袜


脚踝袜

通过制服周围的配件来营造差异

备用包

虽然书包要使用学校指定的款式，但备用包就不必受约束了。从尺寸到款式都有各种不同的选择



围巾

表现围巾的自由度很大，我们可以通过围巾表现出人物的喜好。从款式到系法都可以表现出人物的个性



除此以外，我们还可以通过人物的职务或是其兴趣爱好来选择配件



便服的搭配

便服和制服不同，能够直接反映出人物的个性以及喜好。
我们要配合人物的性格，设计出适合她的服装来。

选择便服时的关键就是会不会露出大腿来

一般来说，穿裙子的女孩子看起来会比较有女人味，显得文静可爱。穿裤子的女孩子看起来活泼好动、精力充沛，而且会显得有点男孩子气，但是对于当代的女孩子来说，从时尚角度来考虑的话，穿裙子还是穿裤子其实都差不多。比起是选择裙子还是选择裤子来，更重要的其实是区分裙子和裤子的长度。

A 不抗拒让别人看到腿部。觉得迷你裙的长度看起来很可爱，而且活动起来比较方便

迷你裙

C 因为对裙子有抵触感，觉得不适合自己或不方便行动，所以平时基本上都是选择裤子

短裤

连衣裙

裙子 on 裤子（在紧身裤或打底裤外面套上裙子）

五分裤

B 希望尽可能地遮盖住大腿。虽然对于规定穿的制服无能为力，但平时穿衣服的时候，只要有可能，就不想穿裙摆短的裙子（因为觉得不好意思或觉得这样太孩子气）

长裙

长裤

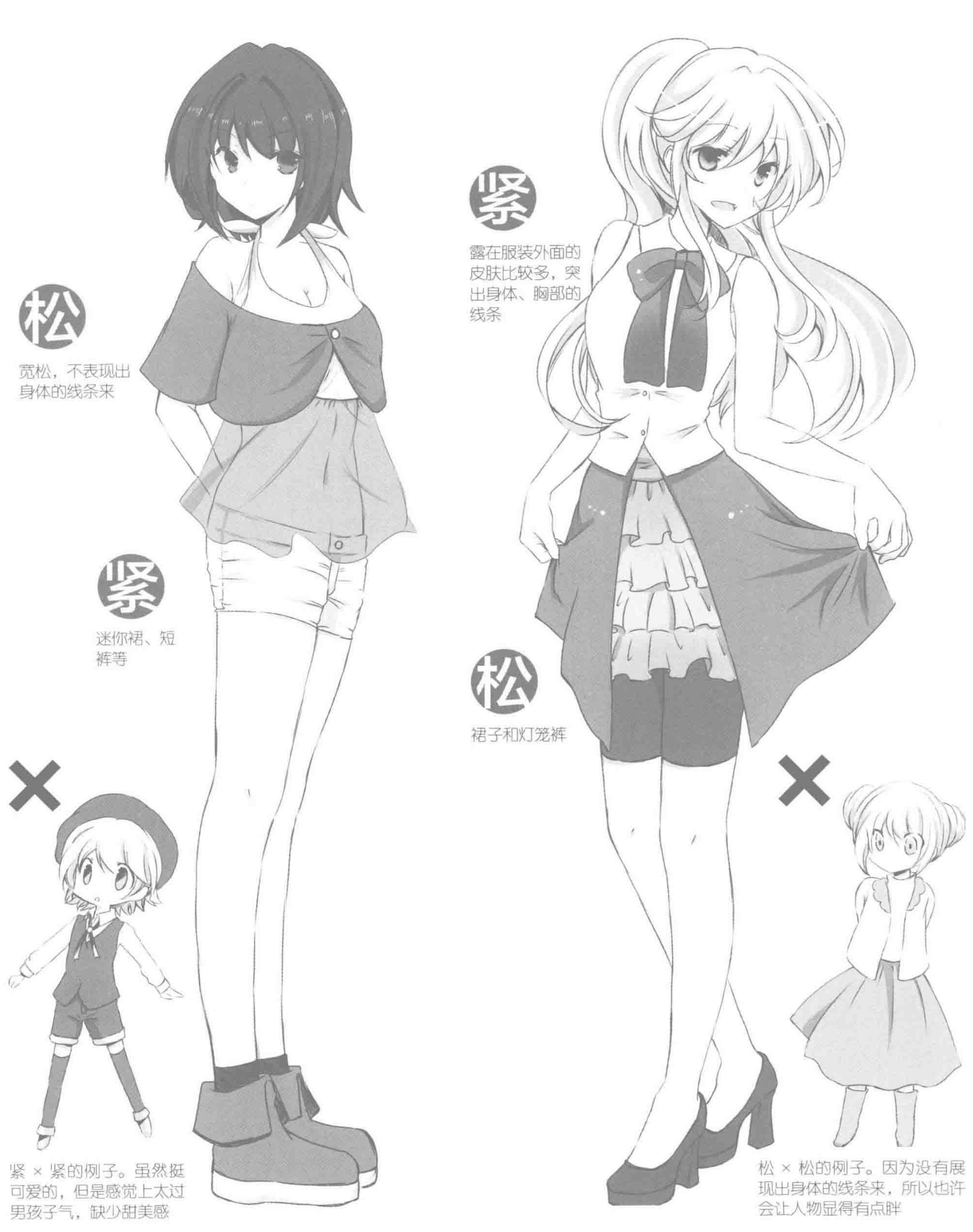


其他

辣妹风格或是哥特萝莉风格的服饰都会充分表现出人物的特点，而且这类服饰的爱好者都会坚持贯彻自己的风格

可爱服装的关键点

在想要描绘有女人味的搭配风格时，如果我们用松×紧的方式去描绘人物上半身和下半身的服装的话，就可以让她看起来比较可爱。

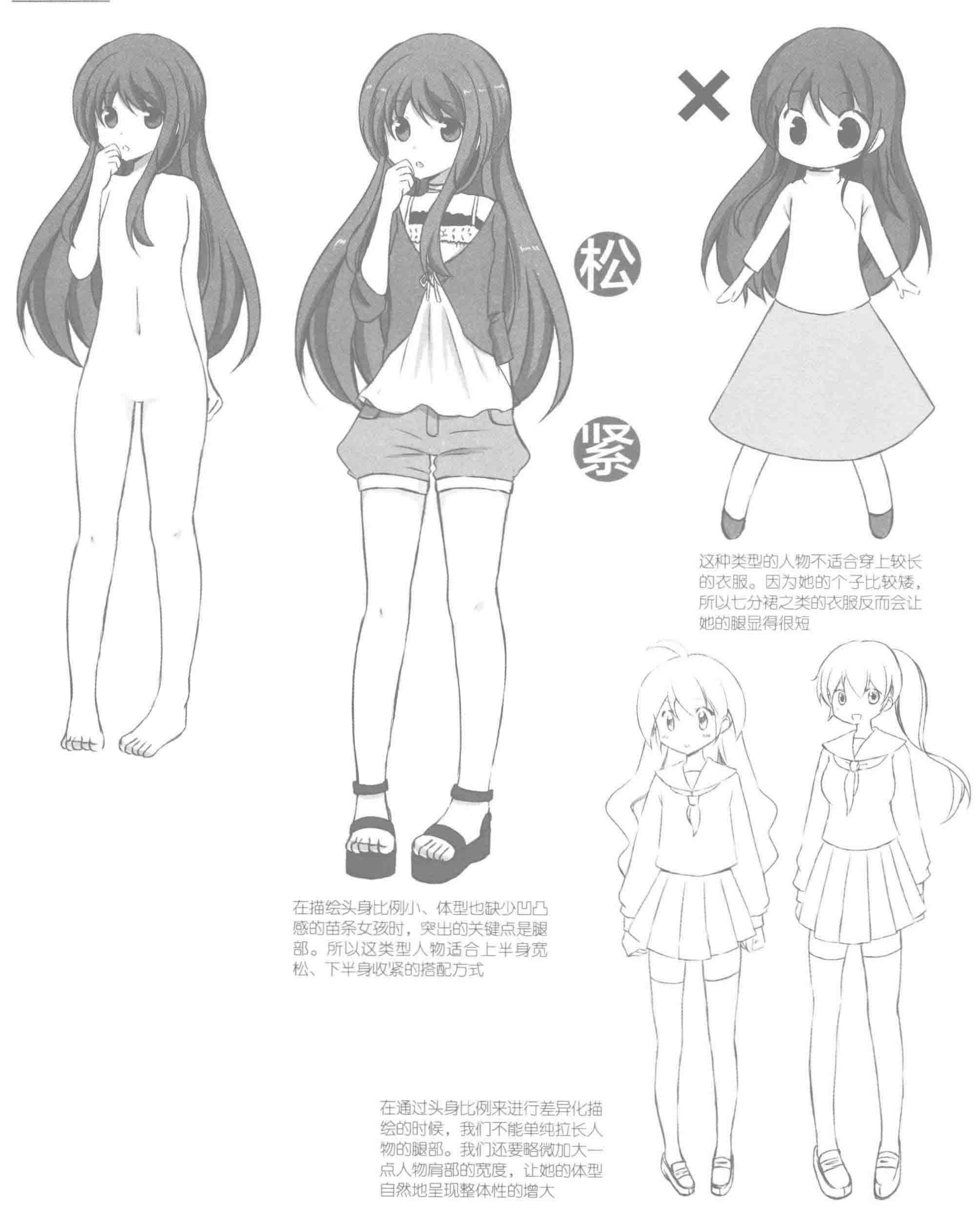


身材娇小的女孩子的服装搭配

因为这类型女孩的身体缺乏凹凸感，所以她的衣服会遵循重力而形成笔直下垂的褶皱和线条。

5.5头身：头身比例小的话，人物的体型会接近于婴儿，看起来比较可爱。

5.5头身



这种类型的人物不适合穿上较长的衣服。因为她的个子比较矮，所以七分裙之类的衣服反而会让她的腿显得很短

在描绘头身比例小、体型也缺少凹凸感的苗条女孩时，突出的关键点是腿部。所以这类型人物适合上半身宽松、下半身收紧的搭配方式

在通过头身比例来进行差异化描绘的时候，我们不能单纯拉长人物的腿部。我们还要略微加大一点人物肩部的宽度，让她的体型自然地呈现整体性的增大

身材丰满的女孩子的服装搭配

因为这类型人物的身体线条的凹凸感很明显，所以衣服上也会出现相应的褶皱。

6.5头身：在想要拉长人物的身高时，与其拉长上半身，我们最好还是去加长其腿部的长度。

6.5头身

紧

松



这种类型的人物不适合穿胸口有大量装饰的服装。因为这样不但不能遮盖胸部，反而容易让人物看起来比较肥胖。上半身的服饰尽量简洁，因为这样才能强调出人物的体型来

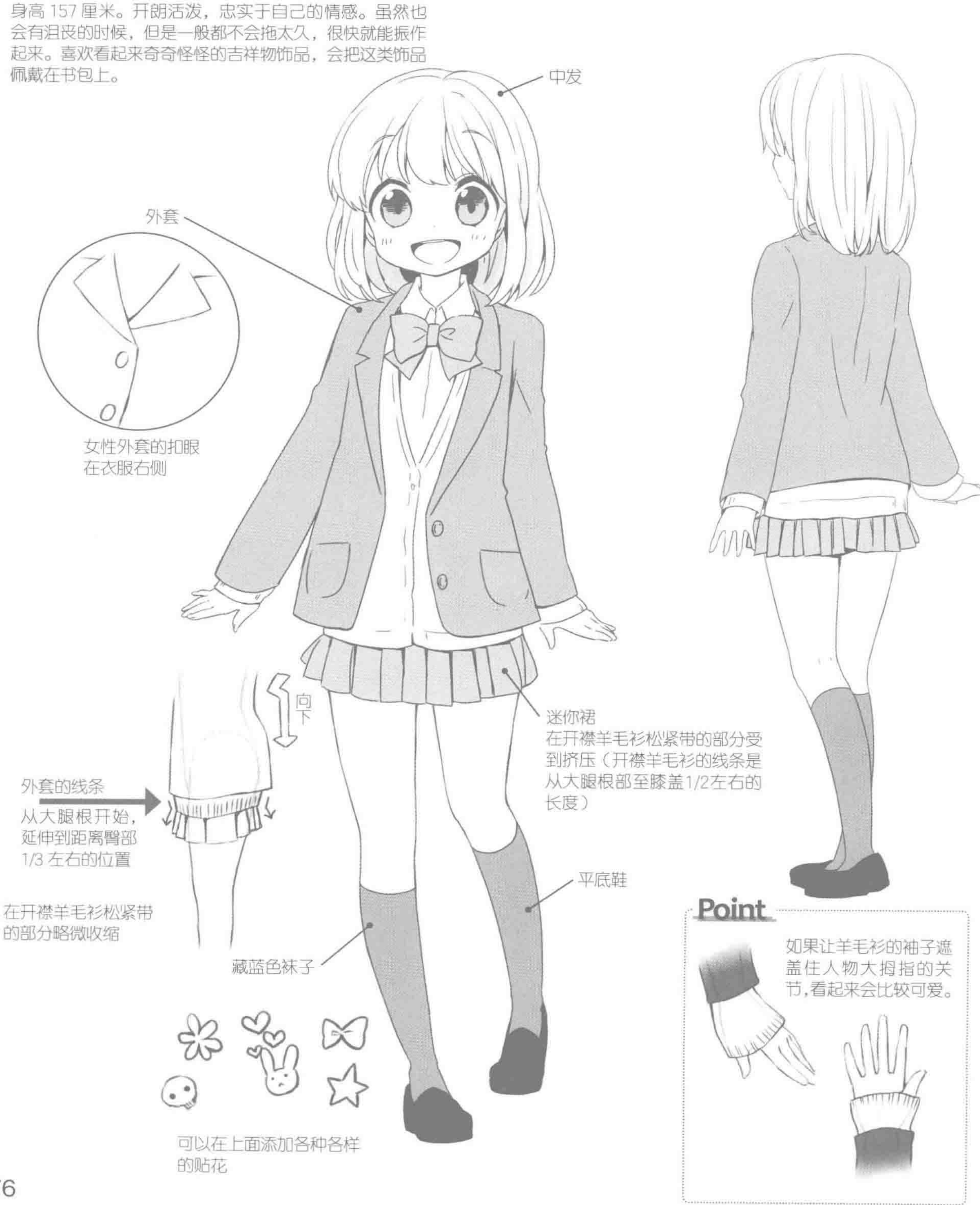
在描绘头身比例比较大、胸部比较大的女孩形象时，我们要充分利用她胸部的尺寸，让她穿上领口开得比较大的上衣。如果让她在胸口佩戴首饰的话，我们就能让大家的视线集中到她的胸部。这种类型的人物适合上半身紧贴身体、下半身宽松的搭配方式

来进行全身搭配吧

在这里，我们将为第1章中创建的人物模式追加少许细节设定，然后为她进行全身的服装搭配。

标准类型 ……制服

身高 157 厘米。开朗活泼，忠实于自己的情感。虽然也会有沮丧的时候，但是一般都不会拖太久，很快就能振作起来。喜欢看起来奇奇怪怪的吉祥物饰品，会把这类饰品佩戴在书包上。

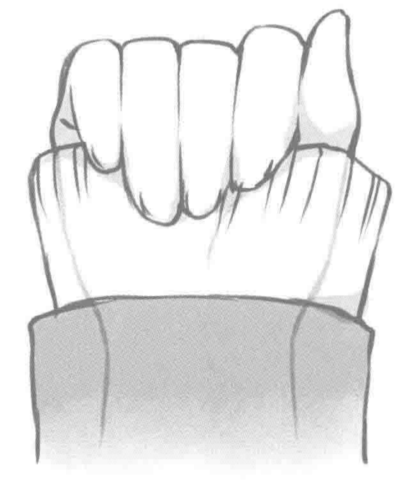


萌系袖子

这里所说的萌系袖子，是指人物的手背和手掌都被衣袖遮挡住，只有手指尖露在外面，是看起来非常可爱的穿衣方式。

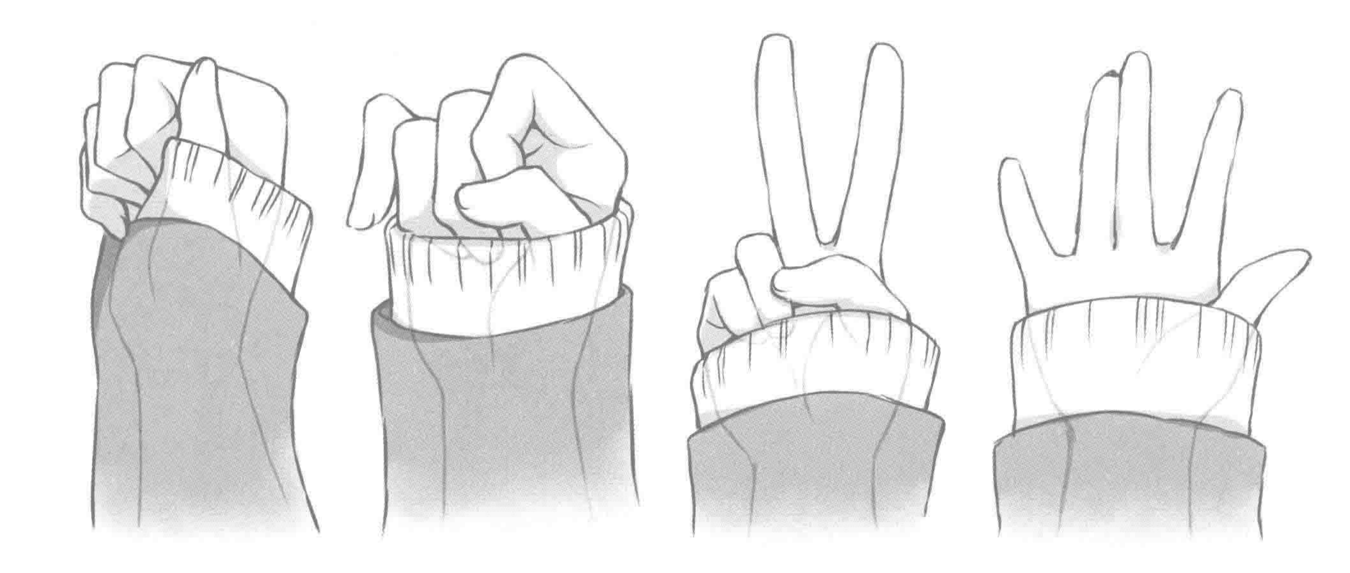






最合适的线条就是，人物打开手掌时的“拳头线条的长度”和“指间线条的长度（拇指的话是第一关节，即只能看到一点指尖）”

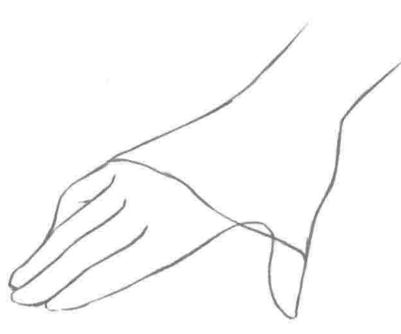
紧紧地握住衣袖前端的动作也很可爱（以握拳的形式）



描绘方法



① 描绘人物的手部。



② 确定毛衣衣袖的位置。大多数情况下都是让袖子遮盖住手背，以及将近一半的大拇指。

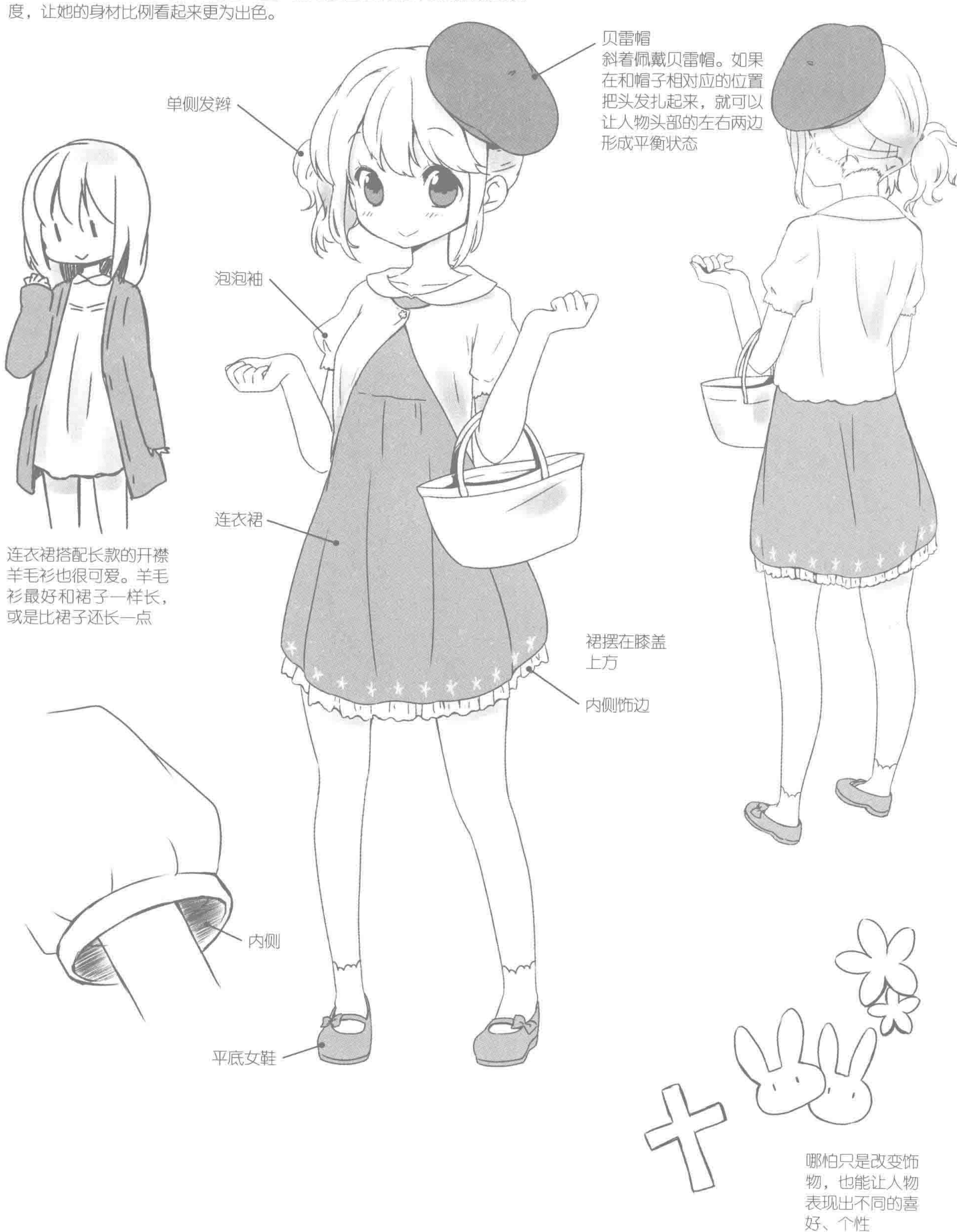


③ 让看起来厚厚的毛衣从手背一直覆盖到手腕，完成描绘。

标准类型 ··· 便服

连衣裙

人物在节假日里适合穿上有足够女人味的连衣裙。在比较暖和的天气，我们可以让人物上半身的服饰简洁一些，缩短披在连衣裙外面的衣物的长度，让她的身材比例看起来更为出色。

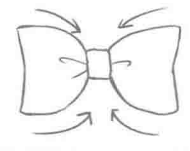


蝴蝶结的描绘方法

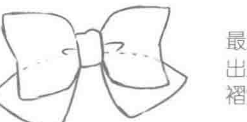


① 最初先描绘一个口（正中央的打结处）。

② 确定蝴蝶结的大小，描绘两侧的线条。

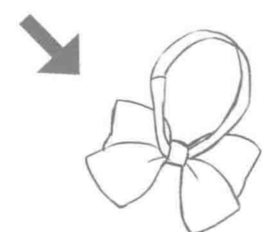


③ 从线条的顶点开始，向着口的四个角描绘出圆润的线条。



④ 在描绘蝴蝶结的尾巴时，让三角形的顶点看起来紧贴打结处。

最后描绘被带子勒出来的水滴形状的褶皱

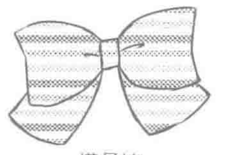


可以直接戴在脖子上的蝴蝶结

蝴蝶结的花纹



圆点



横条纹



格子

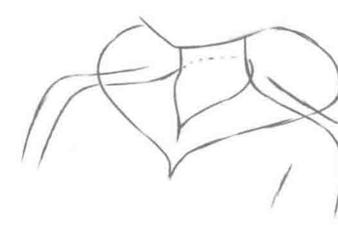
连帽大衣

在冬季，连帽大衣是最适合用来搭配制服的服装。因为大衣自带风帽，所以就算突然下起小雨也不用担心。

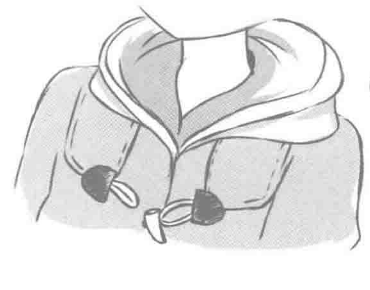
帽子的描绘方法



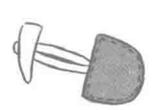
① 确定肩部的线条。



② 确定风帽的边缘线。让风帽形成好像和人物脖子后面相连接的倒水滴形。乍看起来就像是戴了个大大的项链。

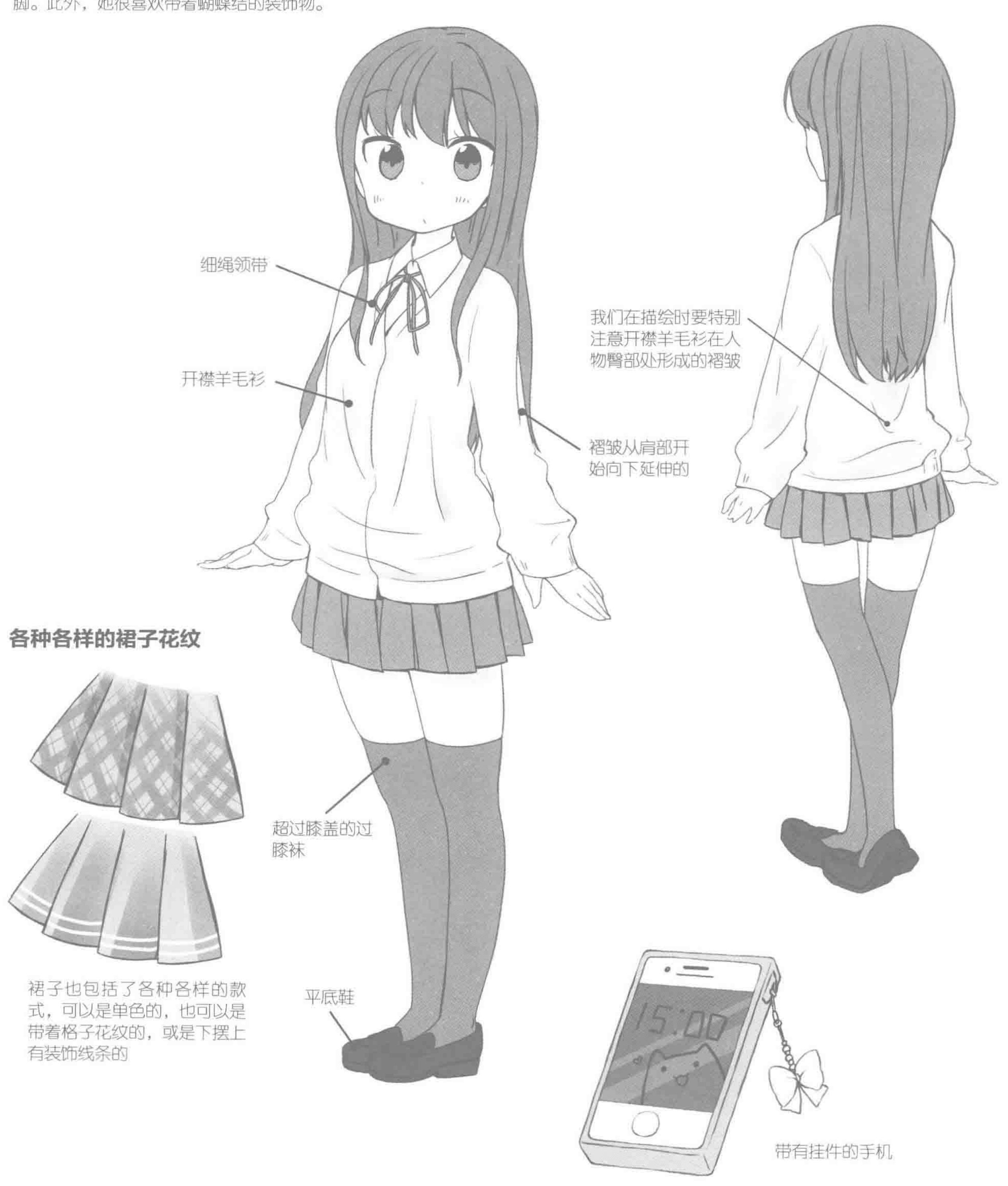


③ 补充上风帽下面的厚度。添加它和人物肩部相接触的部分的线条。

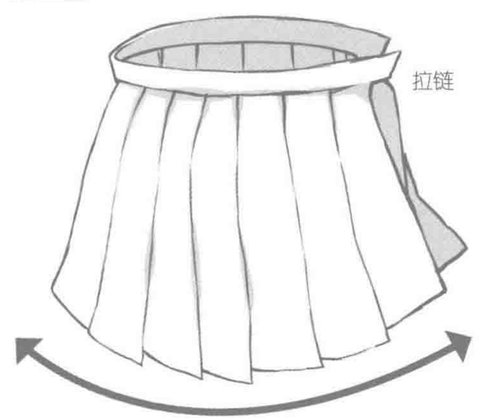


外眼角上翘的类型 …制服

虽然这种类型的人物外表看起来架子比较大，而且很多时候不够坦率，但其实她们本质上很善良，而且容易害羞。下面的人物是身高 162 厘米的苗条女孩。虽然她成绩优秀，还是学生会干部，但同时也害怕虫子，有点笨手笨脚。此外，她很喜欢带着蝴蝶结的装饰物。



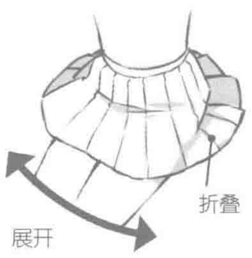
裙子



在穿裙子时，人物要松开腰部的挂扣和拉链后再把腿伸进去。当人物的身体进入裙子，裙子下边会形成曲线

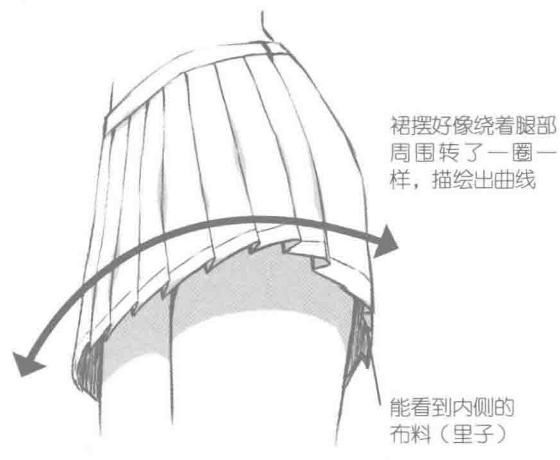
从上面向下看，裙摆全部连接了起来

坐下的时候



前面的裙褶会展开，让人看到原本在裙褶上折叠起来的部分。从腰部延伸出的线条其宽度要维持着均等的状态

从下向上看的时候

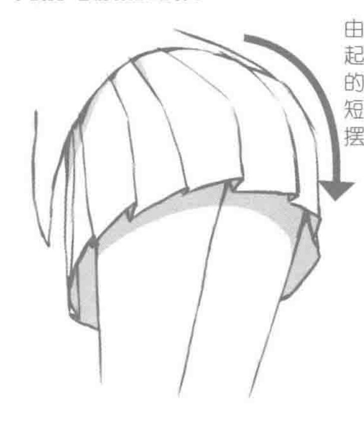


裙摆好像绕着腿部周围转了一圈一样，描绘出曲线

能看到内侧的布料（里子）

因为裙褶可以通过熨烫保持形状，所以在这里用的是直线

向前弯腰的时候

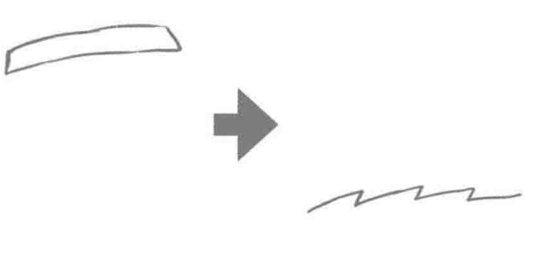


由于裙子被臀部顶起，所以身体后面的裙摆看起来会变短，身体前面的裙摆会显得比较长



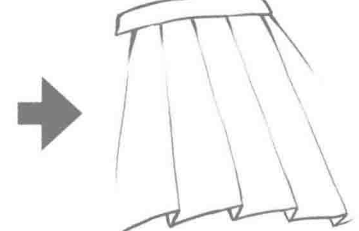
由于裙褶的重叠，宽度也会随之变窄

描绘方法



① 描绘腰部的带子。

② 描绘裙摆的锯齿形线条。



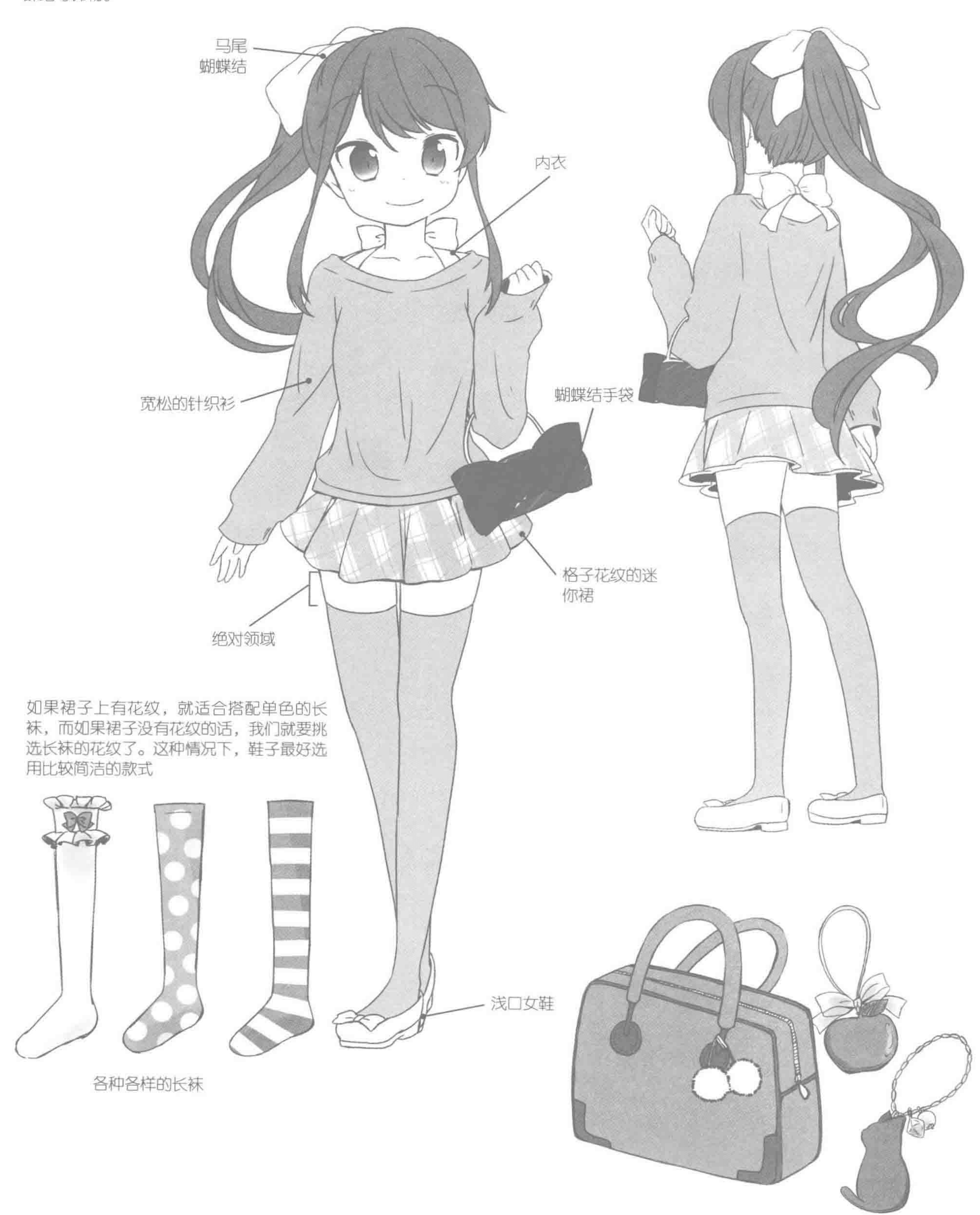
③ 从锯齿形线条的顶点处开始，向着腰部拉出线条，让线条间的宽度保持均匀的状态。

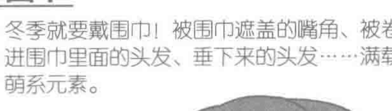


外眼角上翘的类型 …便服

迷你裙

在节假日里，人物会穿上平时用来和制服搭配的过膝袜以及迷你裙，并且在身上佩戴上不少自己喜欢的蝴蝶结等饰物。





围巾

冬季就要戴围巾！被围巾遮盖的嘴角、被卷进围巾里面的头发、垂下来的头发……满载萌系元素。



Point

夹在了围巾里面的头发很可爱。



看起来很结实的围巾，落在围巾上的柔软的发丝，这种搭配会营造出一种惹人怜爱的感觉来。描绘露在外面的头发时，要让头发从眉毛附近的位置开始垂下来



因为在围巾的位置，头发会受到一定的挤压，所以描绘时的关键就是要表现出圆润感来



添加上零散的发丝

围巾的描绘方法



① 好像要遮挡住人物的下颌一样描绘围巾靠上面的部分。



② 描绘围巾的下端。线条会由于重力而形成平缓的曲线。



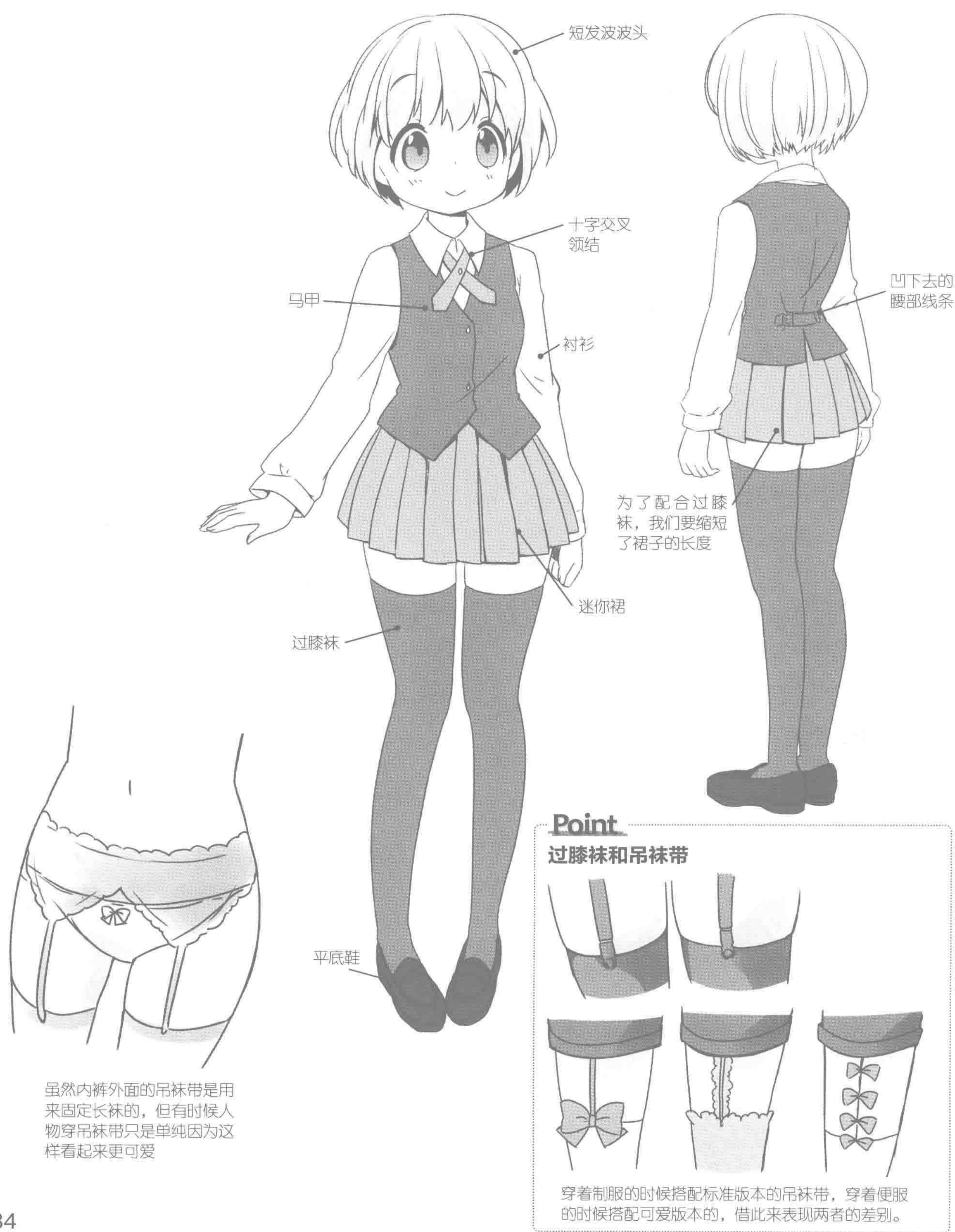
③ 添加围巾的侧面。因为围巾会覆盖住脖子周围和锁骨附近的部分，所以多少会有些层次感，但整体来说还是会形成梯形。



④ 最后描绘出头发被卷进围巾里的样子。

外眼角下垂的类型 ……制服

身高155厘米，小巧玲珑。对自己没有自信，爱操心。虽然平时为人比较谨慎克制，但却有惊人的行动力。加入了运动部，喜欢体育活动。懂得体贴别人，就算在没有人看到的地方也会坚持努力。



虽然内裤外面的吊袜带是用来固定长袜的，但有时候人物穿吊袜带只是单纯因为这样看起来更可爱

Point

过膝袜和吊袜带

穿着制服的时候搭配标准版本的吊袜带，穿着便服的时候搭配可爱版本的，借此来表现两者的差别。

衬衫和领带

衬衫

正面

背面

侧面

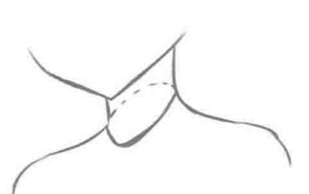


虽然一般来说折袖上大多附带着纽扣，但也有些衬衫的设计就是使折袖处于卷起来的状态

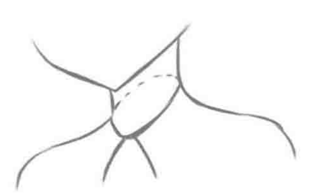
领口的描绘方法



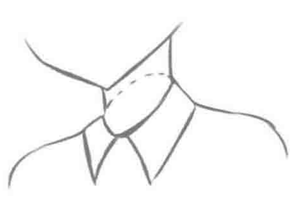
① 首先勾勒出人物草图。



② 从脖子正面的正中央、喉结的下方开始，描绘出绕着脖子转了一圈的线条，让其形成类似于水滴的形状。



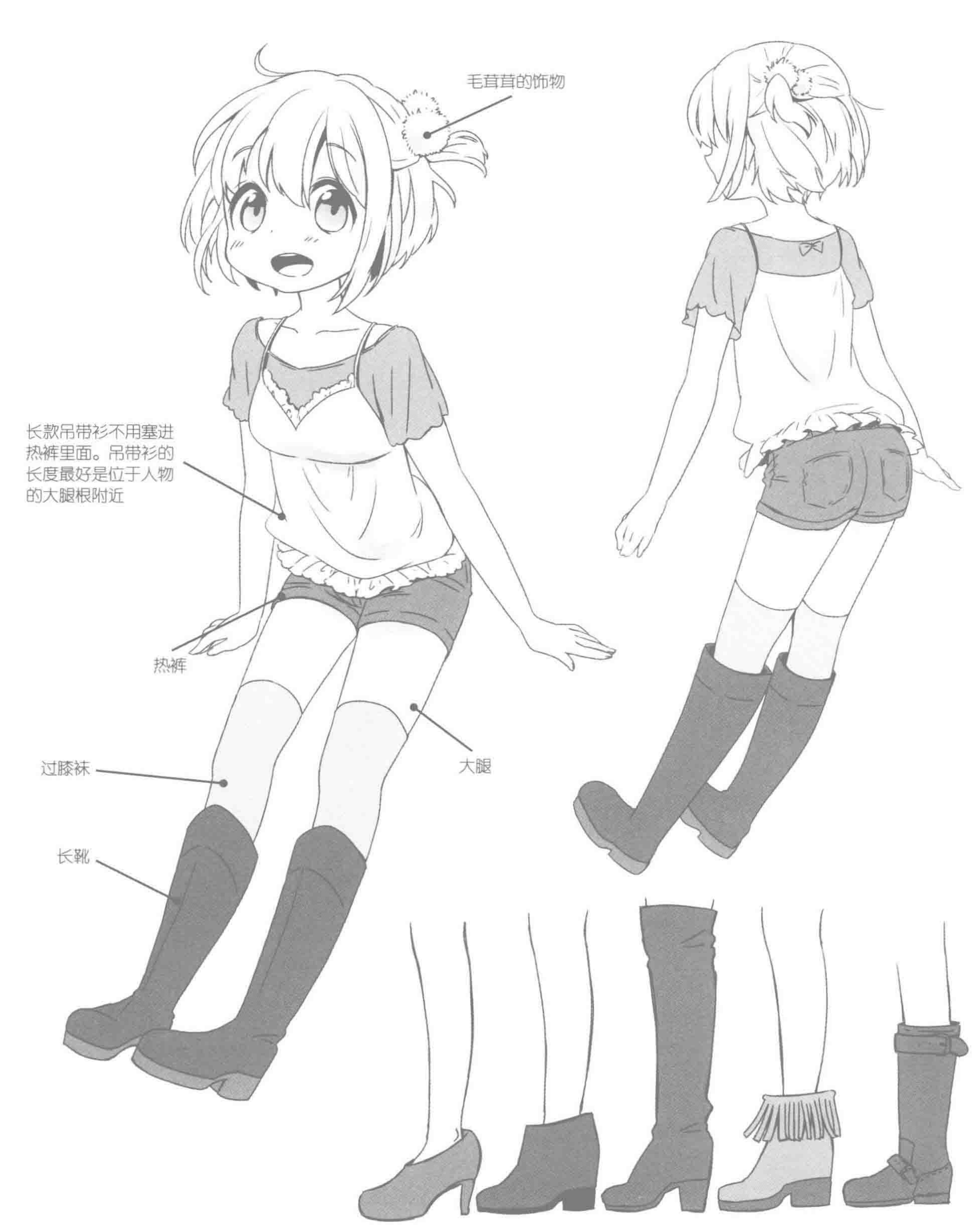
③ 从水滴的顶点开始，分别描绘出两条向下延伸的线条。



④ 分别描绘两条从肩部向下延伸的线条，让它们和之前的线条连接到一起。

外眼角下垂的类型 …便服

虽然热裤乍看起来很男孩子气，但如果搭配得当，也能成为萌系元素。这种搭配可以最大限度地发挥出人物腿部的魅力。



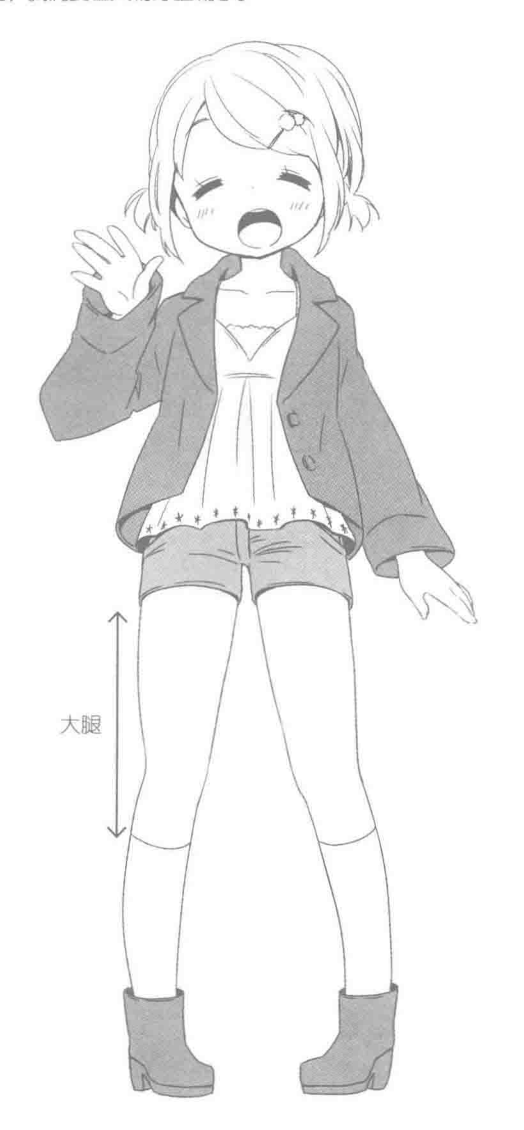
鞋子也有各种各样的款式。我们可以根据人物心情来搭配不同的鞋子。而过膝袜可以搭配任何一种鞋子

热裤的完美搭配

热裤可以让人物的腿部看起来魅力十足，在进行搭配时，我们最好让人物上半身的衣服看起来有一定的体积感。

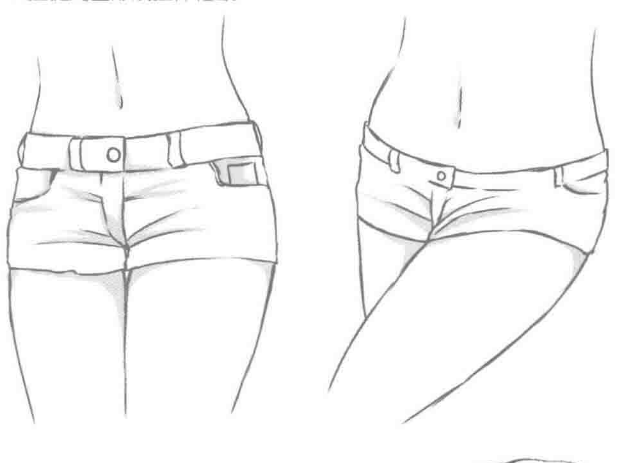
外套&靴子

外套不能太长，下摆到达骨盆附近就可以了。为了保持平衡感，避免上半身看起来太重，我们要让人物穿上靴子。



绘制褶皱的关键点

- ●线条基本位于大腿根附近
- ●添加在最宽的地方
- ●从大腿内侧到外侧的部分形成折叠褶皱
- ●拉链周围形成拉伸褶皱

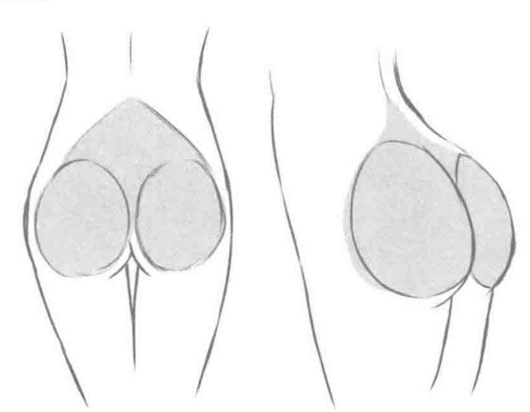


宽松的针织衫&过膝袜

如果用宽松的服装遮盖住人物上半身的线条，再搭配上有一定长度的过膝袜，大家的视线便会转向她露在外面的绝对领域上。过膝袜可以让人物的腿部看起来比较苗条。如果加长针织衫的长度，让它连热裤都遮盖住的话，看起来也会相当可爱。



蜜桃臀

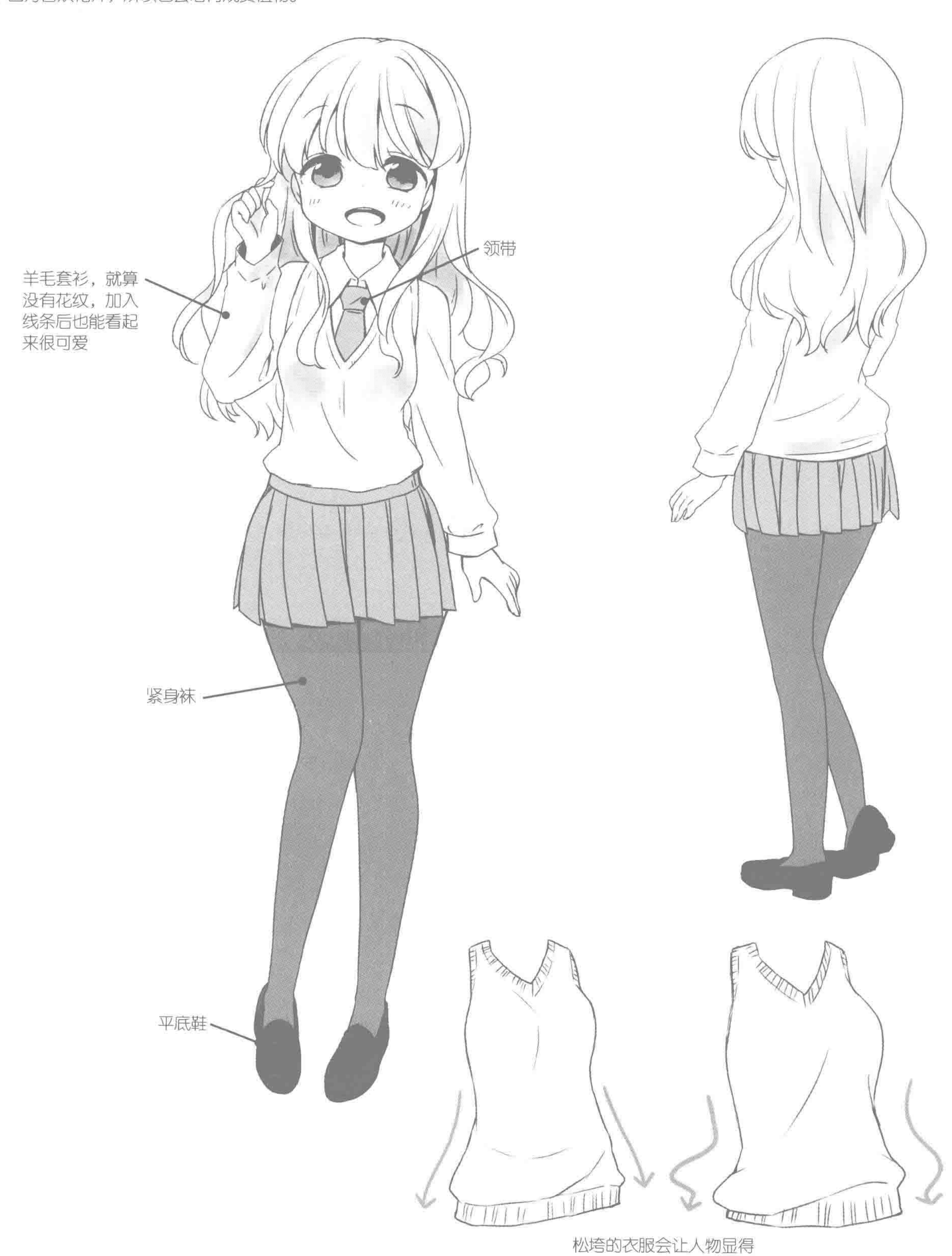




热裤可以直接表现出臀部的形状

微眯眼睛的类型 ……制服

身高 160 厘米。胸部勉强算得上丰满，平时比较在意自己的体重。性格就和外表看起来一样，文静温和，很有包容力，不会在意细枝末节。因为喜欢花卉，所以也会培育观赏植物。

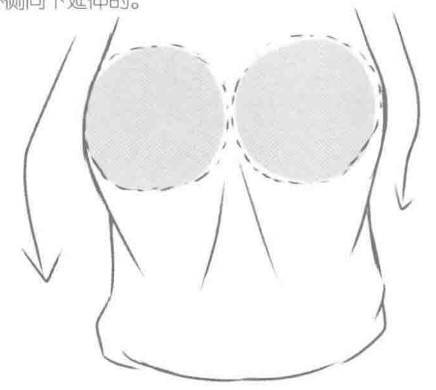


衣服的松弛度

根据胸部大小的不同，衣服线条也会有变化。

胸部大的人物

如果人物的胸部尺寸比较大，从正面看过去，线条就是从胸部外侧向下延伸的。



线条从顶点开始向下延伸

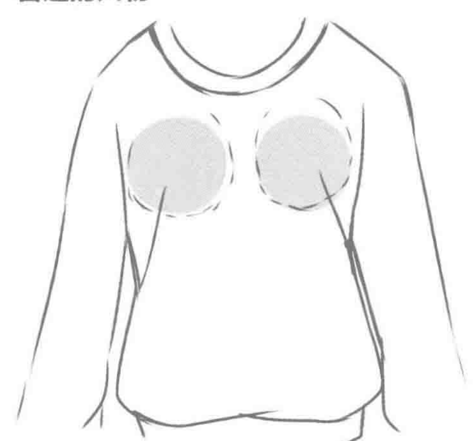


布料从人物的肩部和胸部向下垂落，在胸部的下方和腰部附近，人物的身体和衣服之间会形成空隙



衣服在腰部周围形成的松垮部分，形状类似于“×”，应让三角形的褶皱向这边集中

普通的人物



胸部的尺寸比较标准的话，线条是从胸部的顶点向下延伸的



如果人物的胸部比较大，那么配合身体尺寸选择衣服，胸部就会变得紧绷绷的；如果配合胸部尺寸选择衣服，衣服就会看起来松松垮垮



如果面料的伸缩性很强，人物可以穿上配合身体尺寸的T恤。但是这种时候胸部会受到衣服的压迫，感觉相当难受

领带的系法



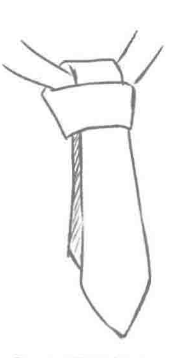
① 将领带比较宽的那边留出比较长的部分，并让领带的两边交叉重叠。



② 将领带比较粗的那边绕着比较短的那边缠绕上一圈。



③ 在制作出一个圆圈之后，再让领带穿过交叉后形成的中空部分。



④ 让领带从上向下穿过刚才制作的那个圆圈。

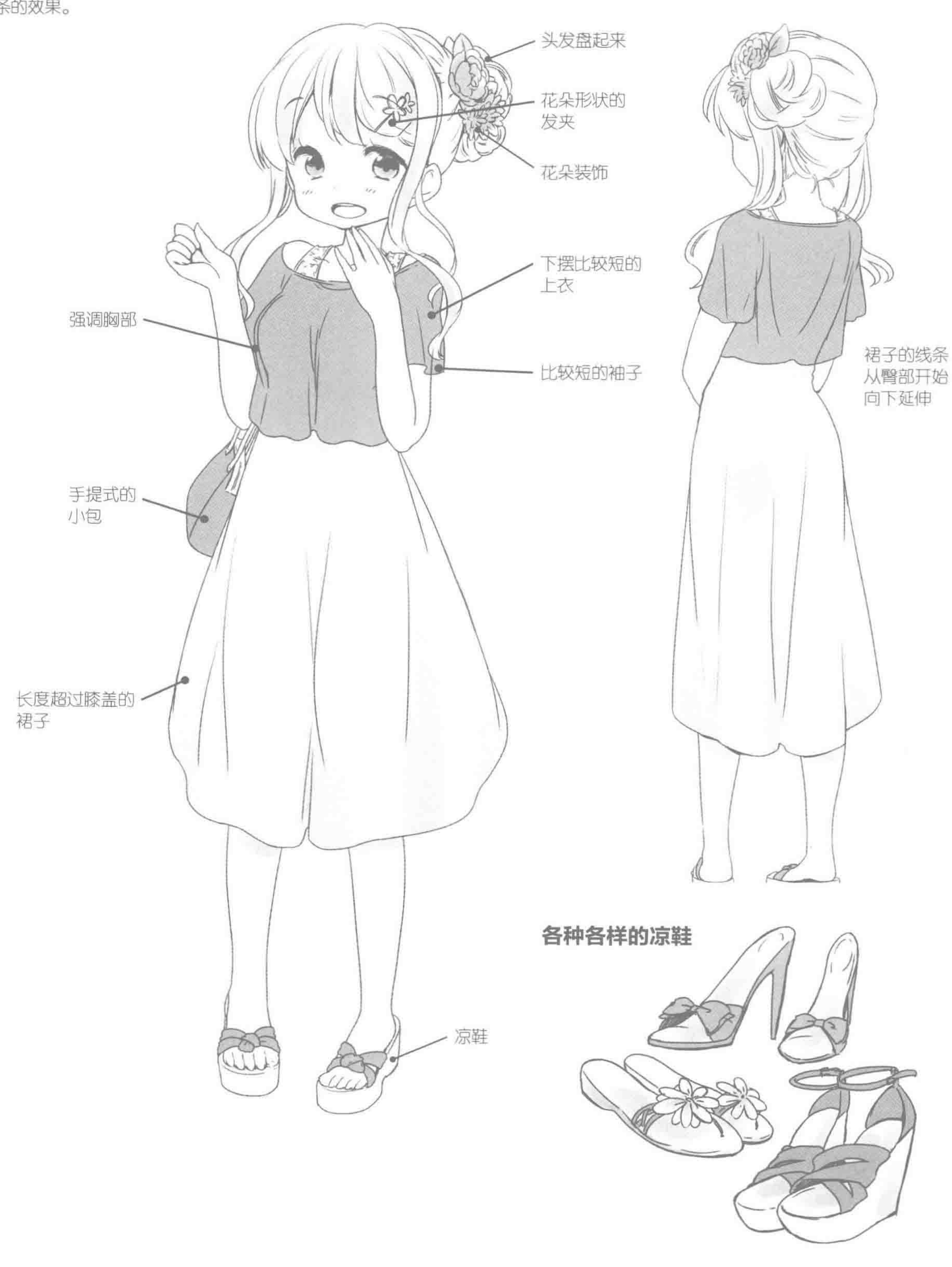


⑤ 进行调整并打完结后，领带会朝着打结处略微收缩变细。

微眯眼睛的类型 …便服

长裙

在不会进行剧烈活动的日子，或是想要遮盖住身体曲线的时候，我们可以让人物穿上长裙。
在让人物穿上长裙的时候，我们可以让她上半身的衣服看起来比较紧凑，并露出脖子、手腕和脚踝等部分，以便呈现纤细苗条的效果。



发饰

饰品的选择可以表现出人物的爱好和品位。

布艺发圈

发夹

发圈

有固定的形状，通过松紧带来进行伸缩

对于饰品的选择可以表现出人物的爱好和品位

斜侧面

可以通过里面的铁丝自由改变形状

配合A线条斜着佩戴上（也可以配合B线条）

抓夹

好像鳄鱼牙齿一样的发夹。因为弹簧部分相当结实，所以可以集中固定住相当多的头发。

扎起头发，然后通过将扎起的部分和头后部的头发夹到一起来进行固定

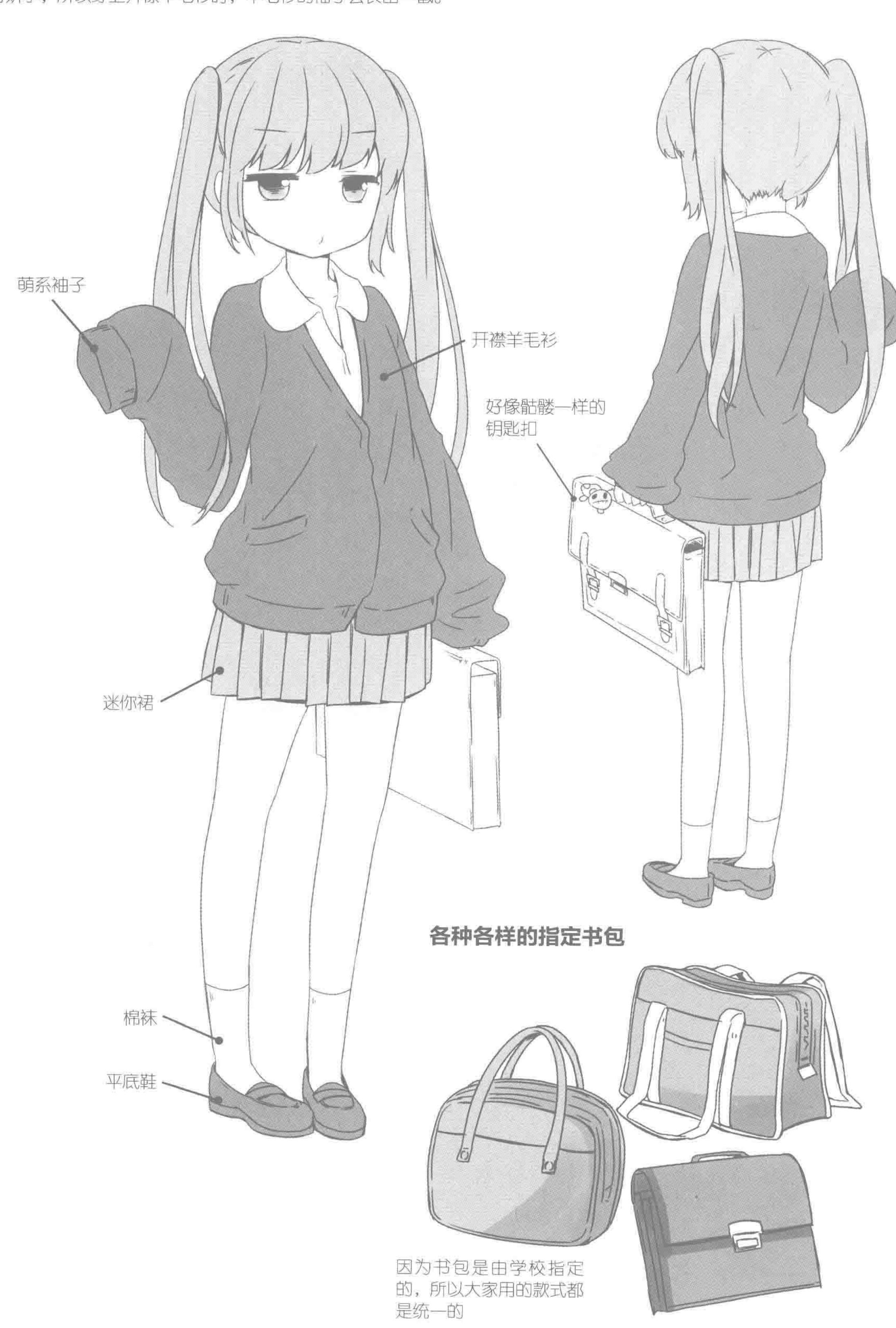
弹簧夹

可以将头发集中到一起后进行固定，也可以单纯用来装饰头发。

将头发集中到一起，用弹簧夹固定住根部，同时弹簧夹还可以起到装饰作用

上眼睑下垂的类型 ……制服

身高147厘米，无法通过表情来看出她内心在思考什么。性格单纯，举动也相当出人意料，身上存在孩子气的一面。喜欢哥特萝莉风格的服饰，节假日经常会穿着哥特萝莉装出门。因为身材娇小，所以穿上开襟羊毛衫时，羊毛衫的袖子会长出一截。



松垮的开襟羊毛衫

开襟羊毛衫的面料比较厚，有一定的伸缩性

当人物抬起手臂后，她的衣袖会向下滑落

手在这部分

我们要准确地掌握手的位置

体操服

体操服是由 polo 衫（T 恤）、五分裤和运动服组合而成的。我们可以自由选择组合方式。

运动服

五分裤

女式短裤

旧式体操服的标准搭配是女式短裤。这种短裤的面料比较厚，对臀部的固定作用也比较强

运动服的下半身

上眼睑下垂的类型…便服

哥特萝莉

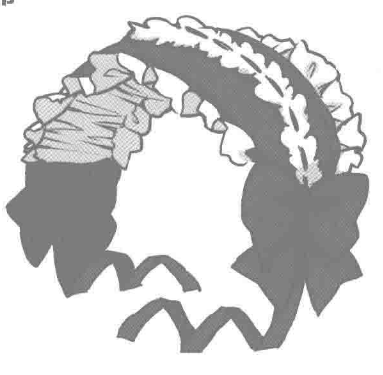
哥特风格的洛丽塔服饰简称。就是在中世纪欧洲风格的哥特式服装上，使用了大量荷叶边以及蕾丝的装饰，好像洋娃娃服饰一样的服装。



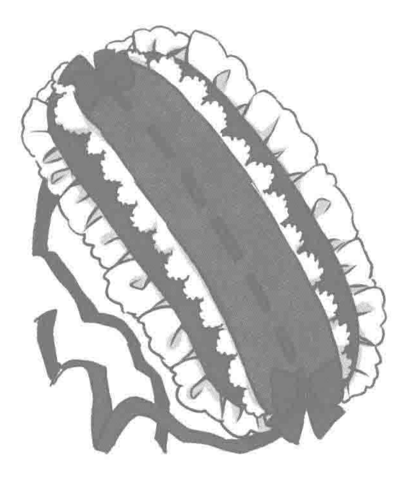
一般来说，哥特萝莉是以白色和黑色这两种颜色为基调，而且从头部到指尖都要进行整体的搭配。所以在描绘哥特萝莉时，关键是要尽可能完美地搭配好人物全身上下的服饰，让她看起来就好像是绘本世界的居民一样

哥特萝莉的招牌配件

发带



发带是佩戴在人物头上的装饰物。发带是由柔软的布料制作而成的，上面附带了各种蕾丝和荷叶边

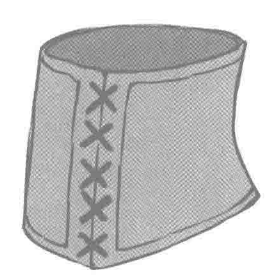


从上面看是四角为圆弧形的长方形



发带不是位于头顶的正上方，而是位于略微靠前的位置，然后在人物下颌的下方系上带子

腰封



缠绕在腰部的腰封可以让人物的腰肢看起来更加纤细。因为腰封没有伸缩性，所以会有点紧



腰封一般是佩戴在衬衫和裙子外面的，可以通过拉链或是绑带的形式系起来。因为人物的腰部受到固定，所以她的行动也会受到一定限制

裙子

哥特萝莉式的裙子都有很多裙褶，在扩展开的裙子里面，还有一层被称为裙撑的配件。裙撑的形状和裙子类似，但主要是用来让它外面的裙子膨胀起来

裙撑

裙子

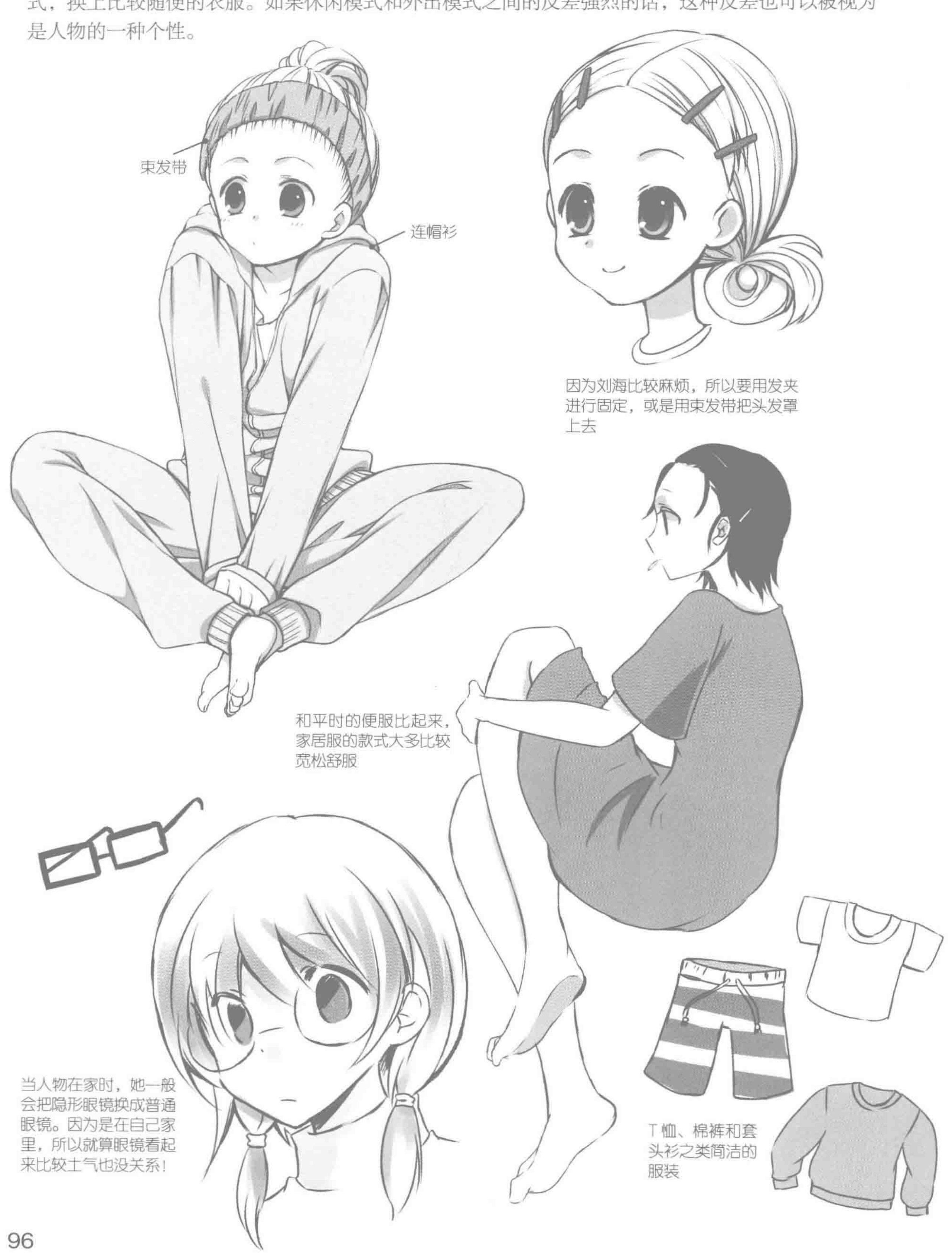
裙撑

衬裤

有时候哥特萝莉会在裙撑里面穿上类似南瓜裤的衬裤，并让衬裤露出一小部分

休闲模式

就算是穿着便服，人物也不可能永远都保持着时尚光鲜的样子。比如在家时，人物就会进入休闲模式，换上比较随便的衣服。如果休闲模式和外出模式之间的反差强烈的话，这种反差也可以被视为是人物的一种个性。



正装模式

除了居家用和外出用的便服以外，人物也需要拥有在正式的场合穿戴的服装。在设计正装的时候，我们要注意不要让衣服显得太华丽，而是要通过搭配让人物看起来比较成熟和有气质。

将头发盘起来会显得更加时尚

连衣裙是基础款式

珍珠项链

在出席正式场合或是需要穿礼服的时候，人物大多会选择连衣裙。这种时候要选择裙摆不会太短，看起来典雅大方的连衣裙，并用自然褶、荷叶边和蕾丝等元素来装饰连衣裙

如果人物的头发比较长，为了避免看起来凌乱，一般来说都会干脆利落地把头发盘起来

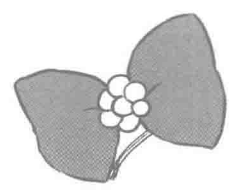
也有的套装下半身是裤装。这时要选择比较长的裤子，让裤子下摆能遮盖住脚踝

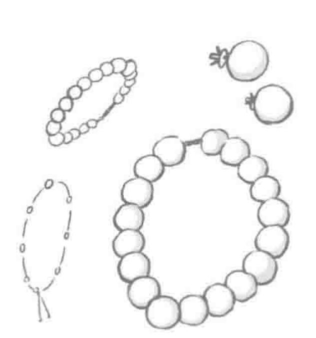
为了方便人物活动，裙子的后面加入了开叉

套装

套装适合搭配浅口无带女鞋

因为是套装，所以裙子的下摆不能太短。我们要以过膝裙为基准，选择在一定程度上能够保持高雅感的款式





珍珠饰品比较适合用来搭配出席正规场合的服装

描绘配件的关键点

鞋子

因为会左右人物身体的动作，所以鞋子相当重要。我们要根据人物的性格来决定是选择轻便感，还是选择时尚度。



首饰

首饰可以起到点缀的作用，成为人物身上的点睛之处。而且首饰应该还可以强调出人物的特色。



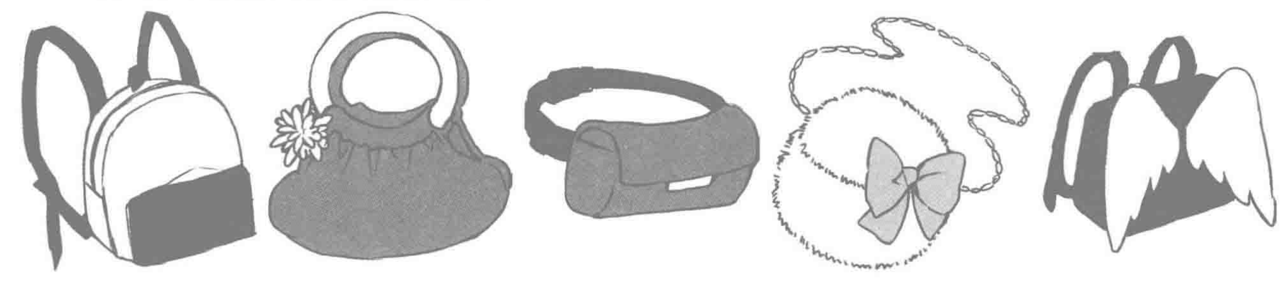
帽子

帽子是人物用来戴在圆形的头部上方的物体。我们要切实描绘出圆形的草图，补充上人物被盖住的那部分头部，调整帽子的形状。



包

根据人物日常行为举止的不同，包的形状也会有各种各样的变化。此外，有时候无意中添加到包上的饰物，也能表现出人物的性格来。





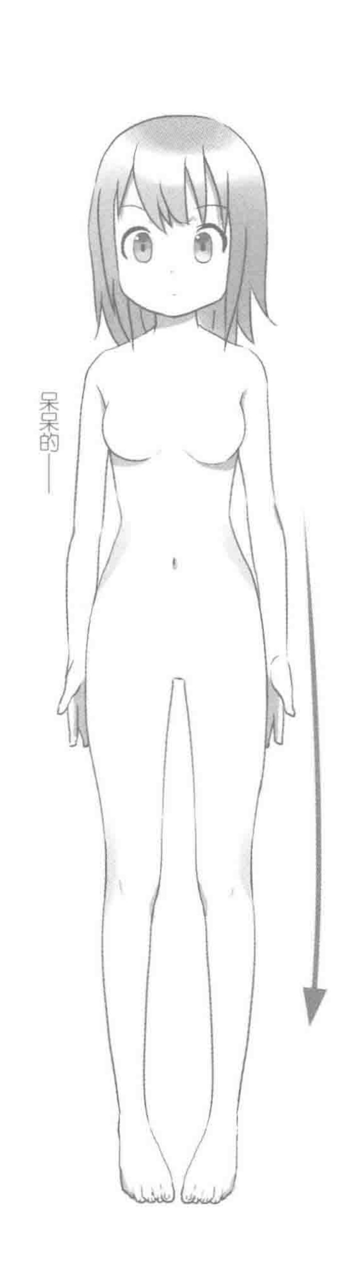
在进行差异化描绘的时候，最难的部分就是人物的动作和姿势。即便采用的是同一个姿势，如果人物性格不同的话，也会出现若干的差异。我们在描绘动作时，要注意该动作是不是适合自己创作的人物性格。

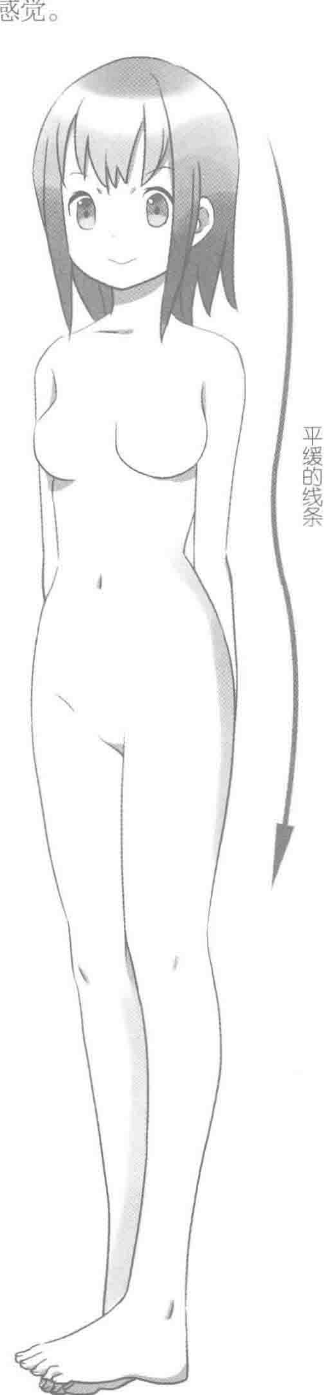
第3章 动作、姿势的差异化描绘

全身的动作

基于S形姿势的微妙平衡

单纯的直立不动加上面无表情。虽然这是最容易描绘的姿势，但是我们无法通过此种形态看出人物的感觉。





就算只是描绘人物的站立姿势，我们也要描绘出平缓漂亮的S形曲线。只要做到这一点，就可以让人物看起来既美丽而又兼具女人味了



歪脑袋的同时抬起肩部……



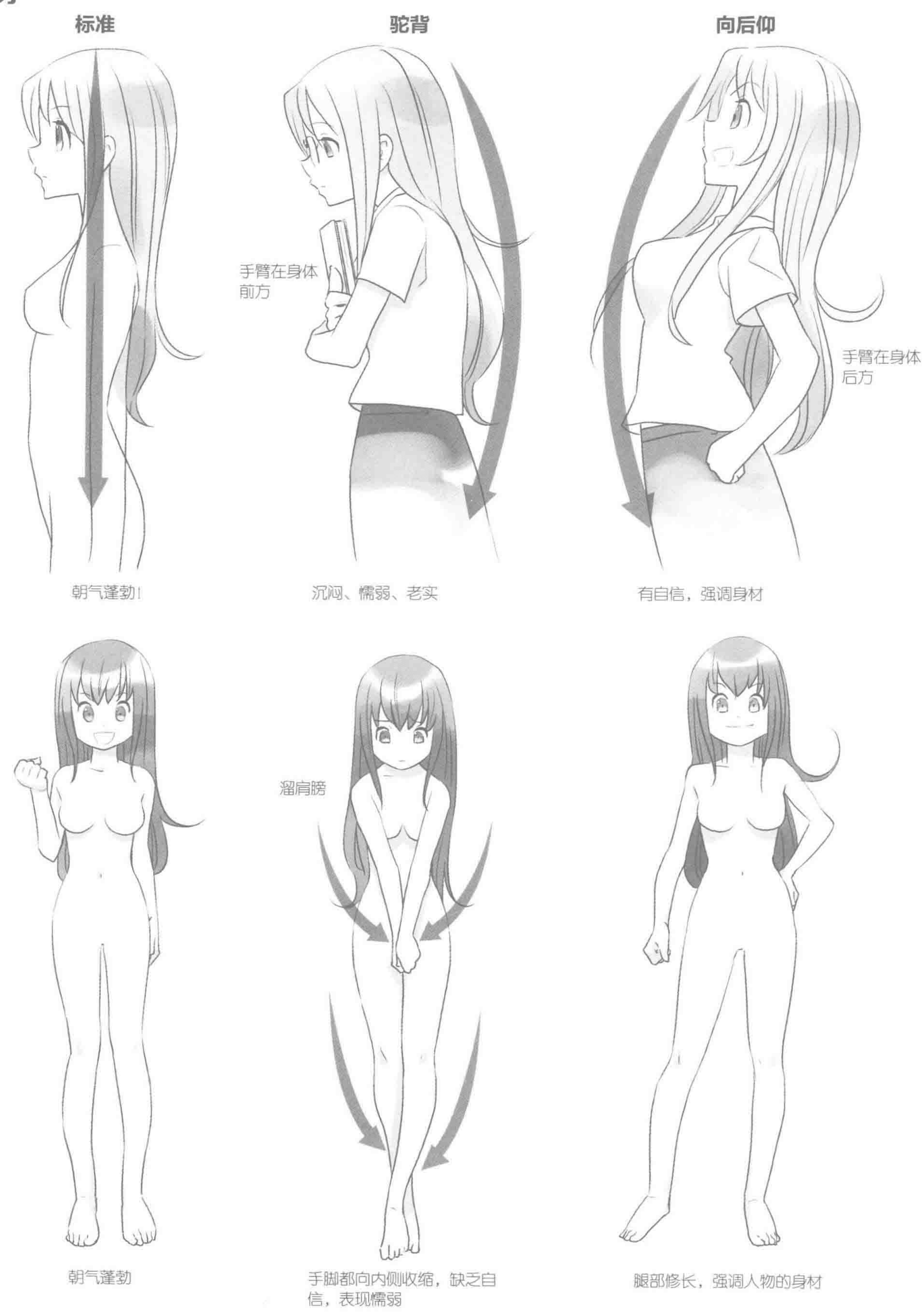
改变视角……



添加手部的动作……

如同上面的例子那样，我们可以通过漂亮的站立姿势，衍生出各种不同的个性化姿势

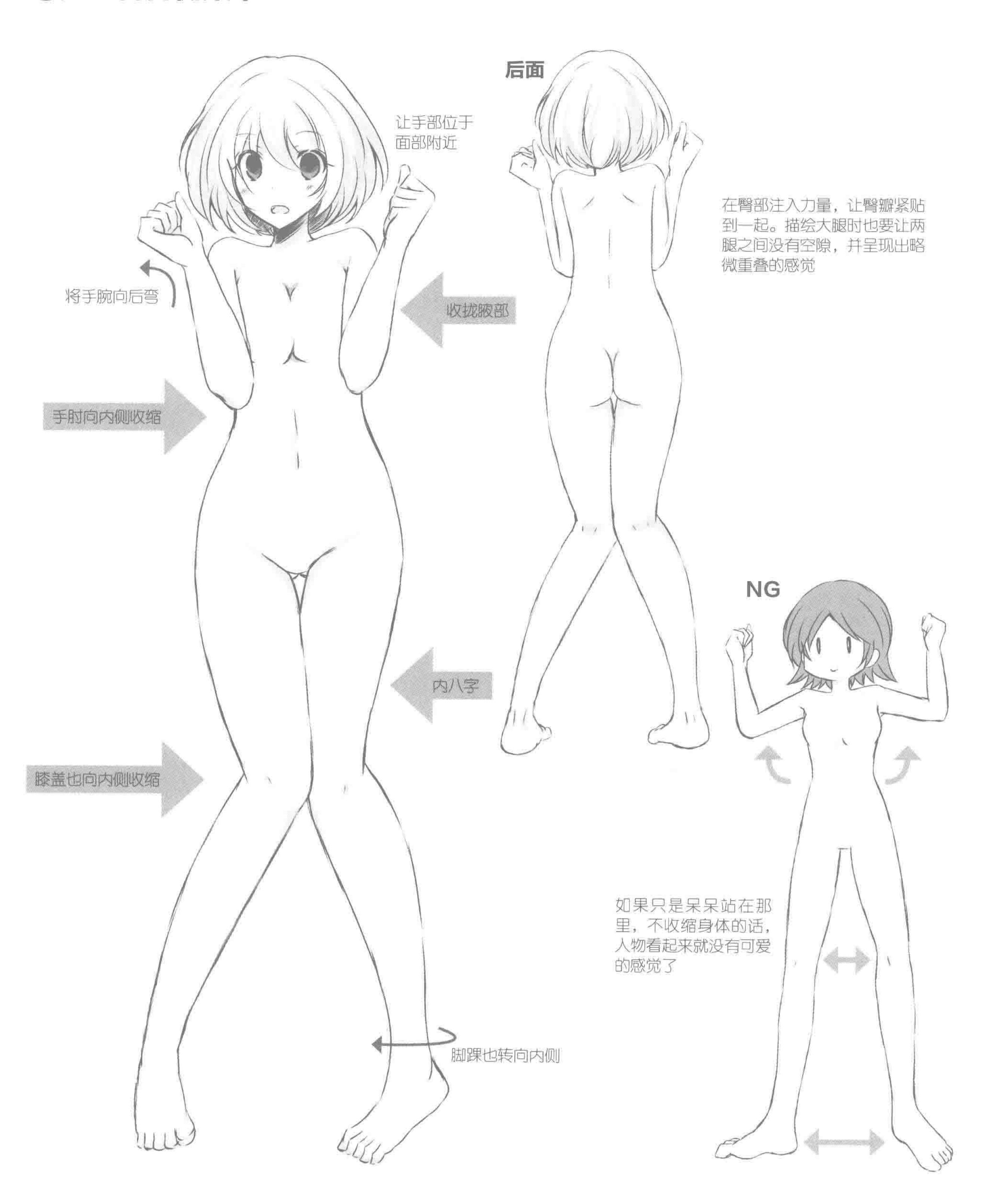
姿势



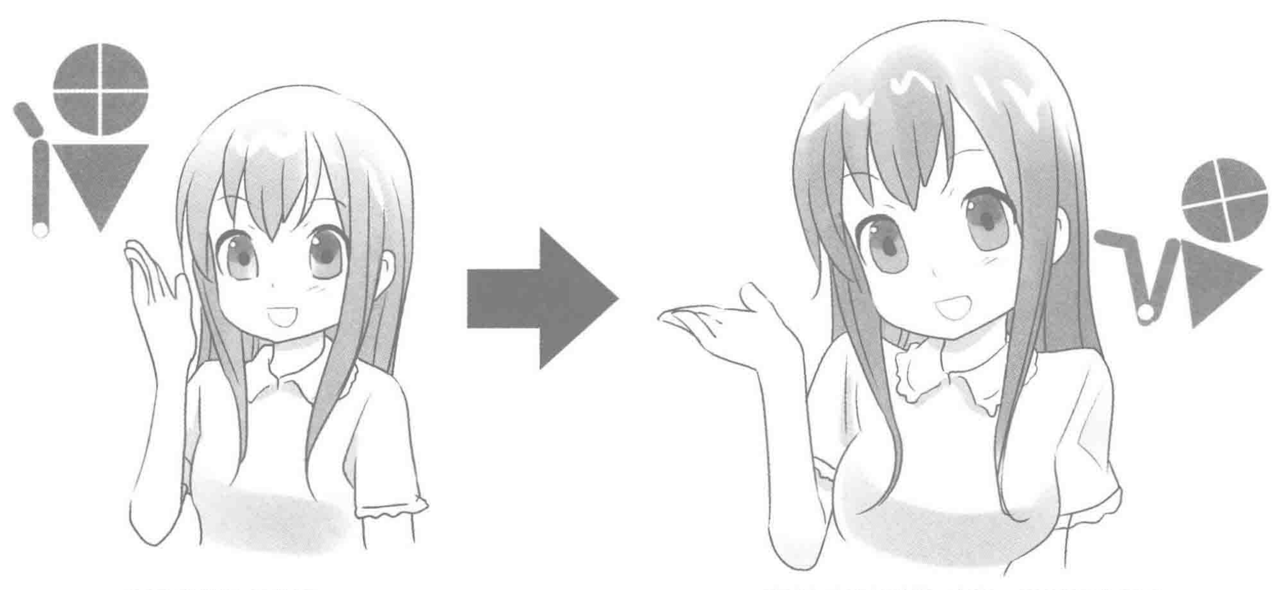
标准
驼背
向后仰
手臂在身体
前方
手臂在身体
后方
朝气蓬勃！
沉闷、懦弱、老实
有自信，强调身材
溜肩膀
朝气蓬勃
手脚都向内侧收缩，缺乏自
信，表现懦弱
腿部修长，强调人物的身材

让人物看起来更加可爱的动作关键点

①力量向内侧集中

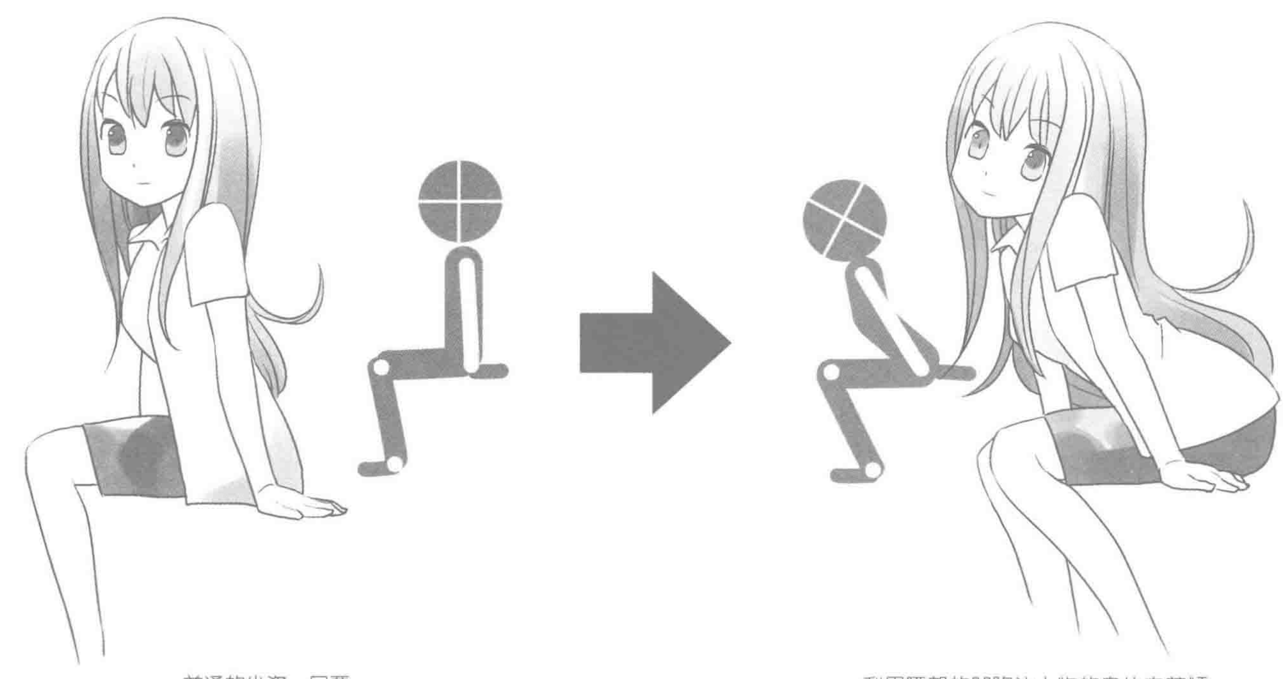


②略微倾斜角度



如果要描绘普通的姿势，只要在单纯的站立姿势上加入手部动作就好

故意让人物的头部、肩部、手臂和手腕这四个部分呈倾斜状态。虽然这个姿势相当不舒服，但可以让人物的身体紧绷起来，让她看起来比较可爱



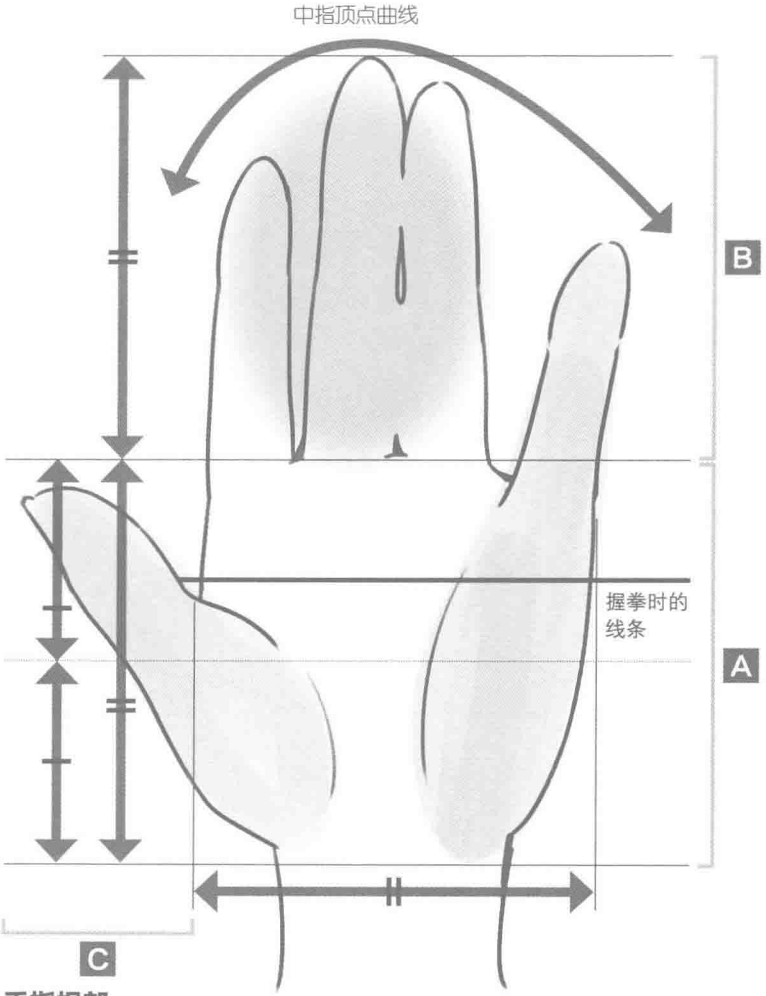
普通的坐姿。只要画到这个程度就已经足够可爱

利用腰部的凹陷让人物的身体向前倾，并让她的头部处于倾斜状态。这个姿势可以强调人物的胸部和臀部，让她看起来更有女人味

手部的动作

手部的构造

在人物活动手部的时候，我们可以将整个手部划分为三个区域来进行考虑。



A 手掌、手背

手掌和手背是勾勒手部形状的基础。手掌手背会沿着握拳时的线条来弯曲。因为手指之间有薄膜，所以手指分开的位置和手背弯曲的位置不一样。手掌手背的横向宽度和纵向长度基本上是一样的。

B 食指~小指

手指有两个可以弯曲的地方（加上拳头的话就是有三处）。但是，在描绘萌系的手部时，第一关节基本是不会弯曲的。中指的长度和 A 的手掌长度基本相同。

C 拇指

拇指的活动方式和 B 区手指的活动方式不同。拇指是在手掌的正中央附近和手掌分开的。第一关节和拇指与手掌分开的地方都能进行弯曲。

手指根部

如果放松手部力量，手背就会描绘出曲线。拇指的指甲会对着外侧

在让人物活动手部的时候，我们在勾勒手部形状时最好将手部分成三个区域。此外，我们最好还要根据手部形状的变化来改变草图的画法

在描绘“剪刀”或是其他指尖有特点的手部形状时，我们可以将手部划分为“石头”的块体和手指尖这两个部分。这样画起来会比较轻松

如果划分成三个区域的话，“布”的手势看起来也会变得可爱

如果放松手部力量，手背就会描绘出曲线。拇指的指甲会对着外侧

在描绘“石头”的手势时，最好将 ABC 这三个区域都用到，让手部变成一整个块体

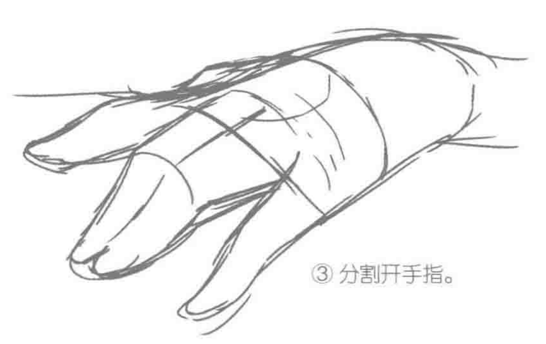
手部的描绘方法



① 勾勒出手背的草图，让手背看起来是弯曲的。



② 描绘手指的草图，让合并状态的手指向下凹，并使手指处于第一关节不弯曲，从第二关节开始才弯曲下去的状态。同时保持手指的长度和手背（手掌）的长度一致。



③ 分割开手指。

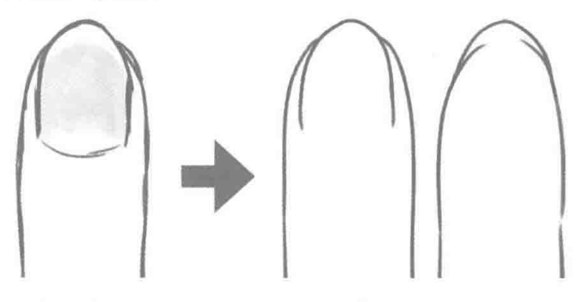


④ 添加指甲，调整手指的粗细和比例，完成描绘。

指甲

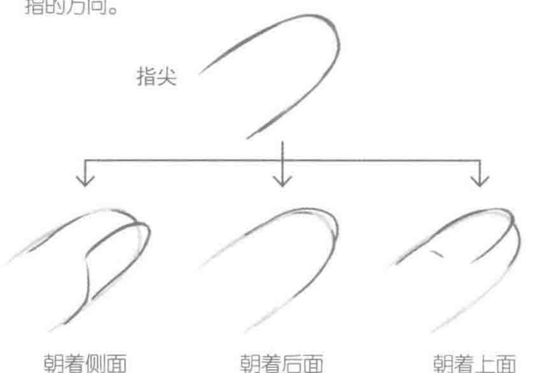
指甲的变形

在描绘指甲时，我们不要原封不动地把指甲全部画出来，而是要描绘伸出来的指甲尖，适当地模糊指甲的根部。



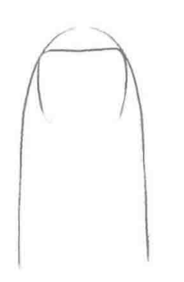
普通的指甲　　变形　　反面

通过勾勒指甲所在位置的不同，我们可以清楚地看出手指的方向。

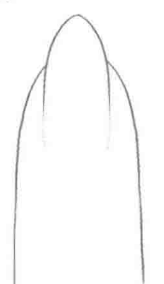


朝着侧面　　朝着后面　　朝着上面

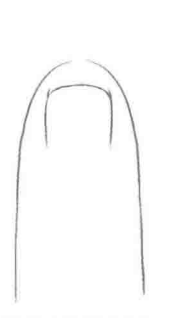
各种各样的指甲形状



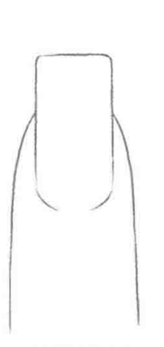
南瓜指甲



尖锐的指甲



剪得太深的指甲



四方形指甲

Point

指尖的形状



指尖要带有柔和圆润的感觉。

加大手部力量的方法和描绘手部的关键点

放松力量的情况

在人物放松手部力量时，她手部的动作看起来就会让人联想到温柔的女性。这时我们要让她的手部保持仿似握住圆形鸡蛋的形状。



加大力量的情况

在人物加大手部力量时，她手部的动作会让人联想到精力充沛的女性。这时候我们要在人物的指尖加大力量，描绘出有紧绷感的手部形态。



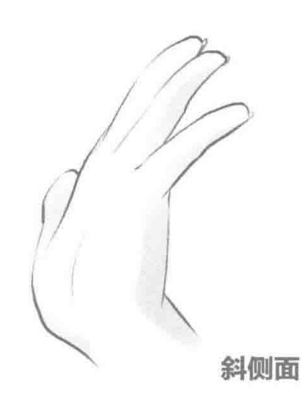
对有代表性的手部形状进行差异化描绘的关键点

张开的手部

张开后的手部形成“布”的形状。如果加大力量的话，手部会变成略微向后弯的状态。在萌系插图中，如果让中指和无名指紧贴在一起，人物的手部看起来便会更加可爱。



正面



斜侧面



侧面

向对面的人展示手掌的动作，通常是要表达自己接纳对方的意思。所以我们在进行描绘时，要表现出这种“见到你很开心！”的感情来。



拜拜 or 你好

- 手部位于面部附近
- 有女人味，看起来比较文雅
- 处于歪斜状态的头部和手腕

活力十足地打招呼！

- 精力充沛
- 笔直地伸展开的手臂
- 抬高的肩部
- 敞开的腋部
  我们可以通过人物敞开腋部的动作，来表现出她活力十足的感觉



能够见到朋友很开心

- 大大张开的手部
- 手肘向内侧收拢
- 用举起双手来表现双倍的喜悦
  因为腋部是打开的，所以那种力量获得释放的感觉很可爱



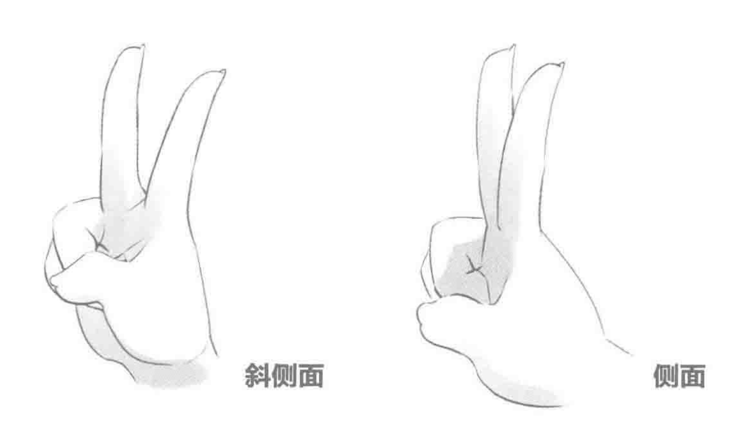
敬礼

- 弯曲的手肘
- 手部位于外眼角上方
- 略微歪斜的脖子
- 并拢手指，让手掌对着敬礼的对象
- 因为腋部是打开的，所以看起来活力十足

剪刀手

说到手部姿势，不能不提的就是剪刀手了。在描绘这种手势时，感觉上手部越接近面部，人物看起来就越有女人味，就越可爱。我们还可以通过歪斜或是反转剪刀手，制作出各种不同的手势来。





剪刀手是用来表达喜悦的动作。在想要增强或是减弱传达给对方的喜悦程度时，我们可以通过改变人物的手部位置或是面部的角度来实现。

标准

- 摆出可爱的姿势
- 手部位于面部附近
- 扭转的身体
- 弯曲的腰部

耶！

- 虽然有些克制，但还是表达出了活力十足的感觉
- 视线转向对面的人，并朝着他伸出手臂
- 对着内侧的手腕
- 收拢腋部
- 略微低垂的面部

在胸前比划的剪刀手

- 比较含蓄地表达出喜悦
- 害羞的表情
- 手部位置比较低
- 收拢腋部

双重剪刀手

- 喜悦也变成两倍
- 指尖位于眼睛的高度
- 因为腋部是打开的，所以给人精力充沛的印象
- 收拢腋部后竖起手指

伸出食指

这个动作的形状和剪刀手基本上一样，只是把伸出来的手指减少到只剩一根而已。
因为中指、无名指和小指的动作都一致，所以我们可以在不改变手指形状的情况下，单纯去改变它们的大小。

这里所说的使用手指尖，就是让意识一直集中到手指前端为止的意思。而伸出手指这个动作也可以代表各种不同的意思。



握拳

一般来说，女孩子采取握拳的动作并不是为了用拳头去打人。在人物紧张的时候，她经常会有握紧拳头的姿势。因为这时看不到手指，所以这个姿势会让她显得比较孩子气。只要在伸出食指这个姿势的基础上，改变一下食指的位置，我们就能描绘出握拳的姿势了。



唔
- 为难的表情
- 向内侧靠拢的手臂
- 不知放哪里才好的拳头

真是的！
- 不好意思的表情
- 抓住衣服下摆的手部
- 绷紧的身体

看拳！
- 活力十足
- 向前探出的拳头
- 向后收缩摆出防御姿势的拳头
- 满面笑容

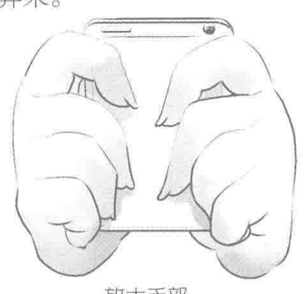
手指略微错位的拳头很可爱

描绘手部动作的关键点

使用智能手机

因为是用指尖进行触屏操作，所以这个动作比较容易添加变化。我们在进行描绘时，要表现出指尖和肩部轮廓的差异来。





放大手部



不擅长应对电子产品

- 用双手拿着智能手机
- 用拇指进行操作
- 收缩的肩部
- 因为不习惯使用电子产品，所以手拿智能手机的方式也比较僵硬

不习惯

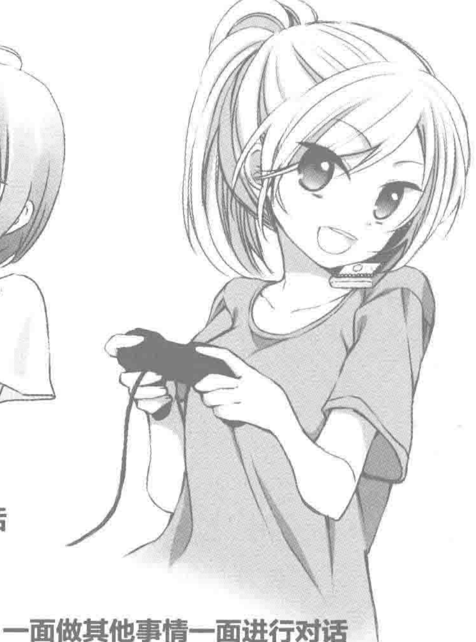
- 用食指进行操作
- 为难的表情
- 低垂的面部



认真地交谈

- 视线对向智能手机那边
- 左手也搭在手机上
- 弯曲的手腕（左手）
- 呈倾斜状态的头部







放大手部

与讨厌的对象进行对话

- 拉开自己和手机间的距离
- 笔直地伸展开的手臂
- 一看就不太高兴的表情

一面做其他事情一面进行对话

- 用肩膀夹住智能手机
- 双手都被游戏机占用了
- 对着无关方向的视线

因为是很对脾气的朋友，所以交谈的时候可以处于完全放松的状态

阅读书籍

看书的方式，可以表现出人物的知性程度。



好像阅读绘本一样

●用双手握住边缘的形式打开书籍
●离书籍很近的面部
●打开的腋部
让人物打开腋部，我们就能让她看起来活力十足或孩子气的感觉。而这种专注凝视着书籍的姿势，会让人觉得她对这本书非常感兴趣



文库本

●动作潇洒地单手拿着书籍
●收拢腋部，将左手环绕在腰部
●单手拿着书时，手指是分开的



用两只手

●用两只手仔细地拿着书
●低垂的面部
●合拢的手指
●收拢的腋部
●文雅

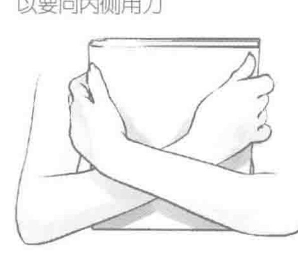
拿着书

在进行差异化描绘的时候，书籍所在的位置就是描绘的关键点。
如果让书籍靠近人物心脏的话，就可以表现出她对这本书的珍惜。



用两只手环抱书籍

●用两只手环抱住
●交叉的手臂
●握住书籍的手部
因为书籍接近身体，所以要向内侧用力



单手

●用一只手将书籍夹在腋下
●另一只手则处于自由状态



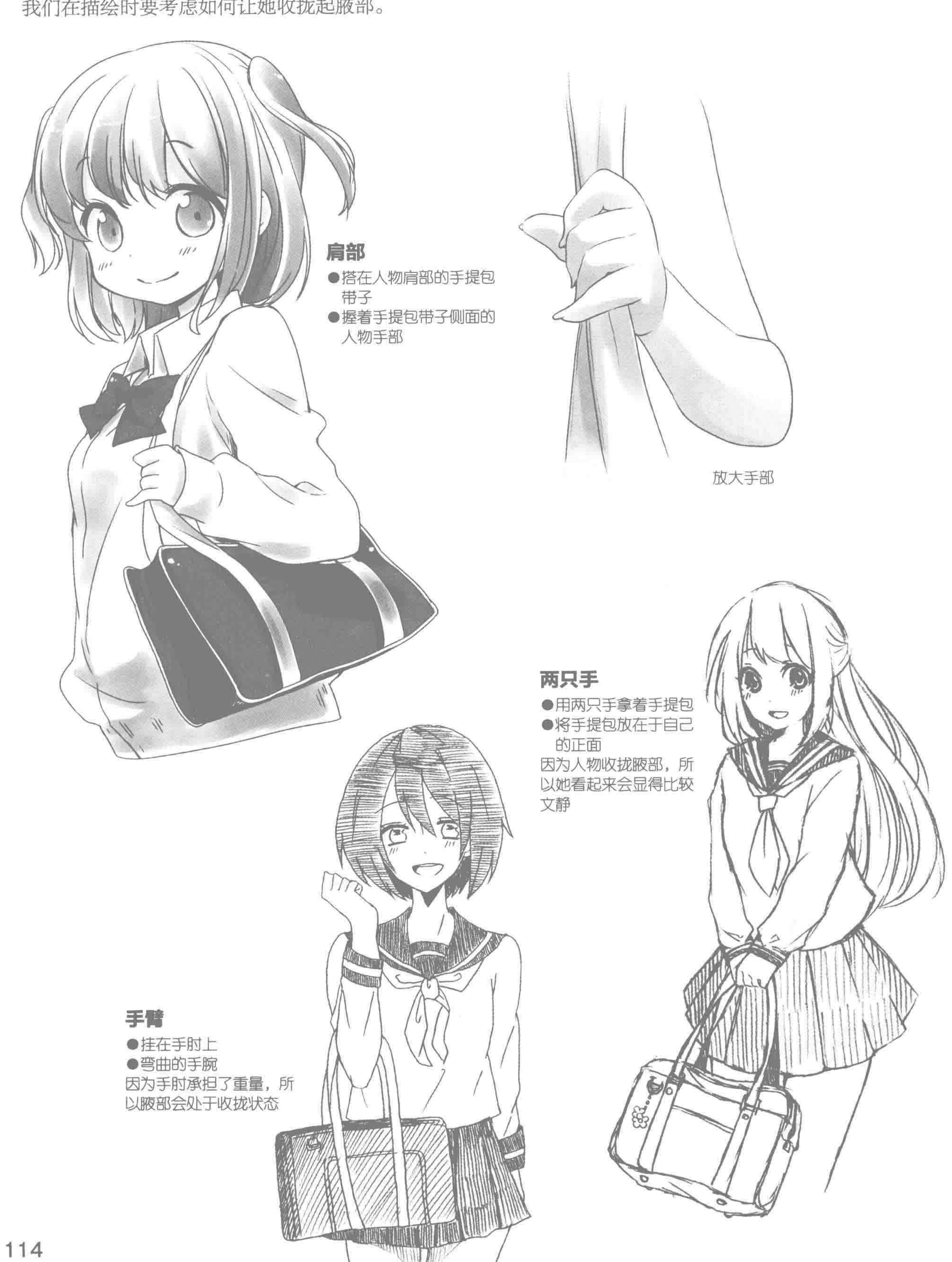


用两只手

●用两只手将书籍拿在身体前方
●笔直伸展开的手臂
●两只手的姿势一样

携带手提包

根据手提包重量和形状的不同，人物携带手提包的方式也会有所变化。
我们在描绘时要考虑如何让她收拢起腋部。



脱衣服

脱衣服的方式会根据人物主观意识，以及脱衣服的速度和人物的性格而改变。

重视效率、手臂收在衣服里面的脱衣方式

- 交叉的手臂
- 抓住衣服下摆的手部
- 向后弯的上半身

从后向前一口气脱掉

- 利用身体的柔软度
- 会弄乱头发
- 手臂要最大限度地向前伸

一口气脱下

紧紧抓住衣服靠近脖子的部分

脱完一条手臂后再脱另一条手臂

- 在不损坏服装和妆容的前提下进行的仔细的脱衣方式
- 不交叉手臂，而是将衣服推到肩部附近，最后用两只手撑着衣服穿过脖子
- 把衣服推到肩部为止的手臂
- 正在脱衣服的那条手臂的肩部会抬高
- 固定住衣服



脱完一条手臂后再脱另一条手臂



最后一口气脱掉



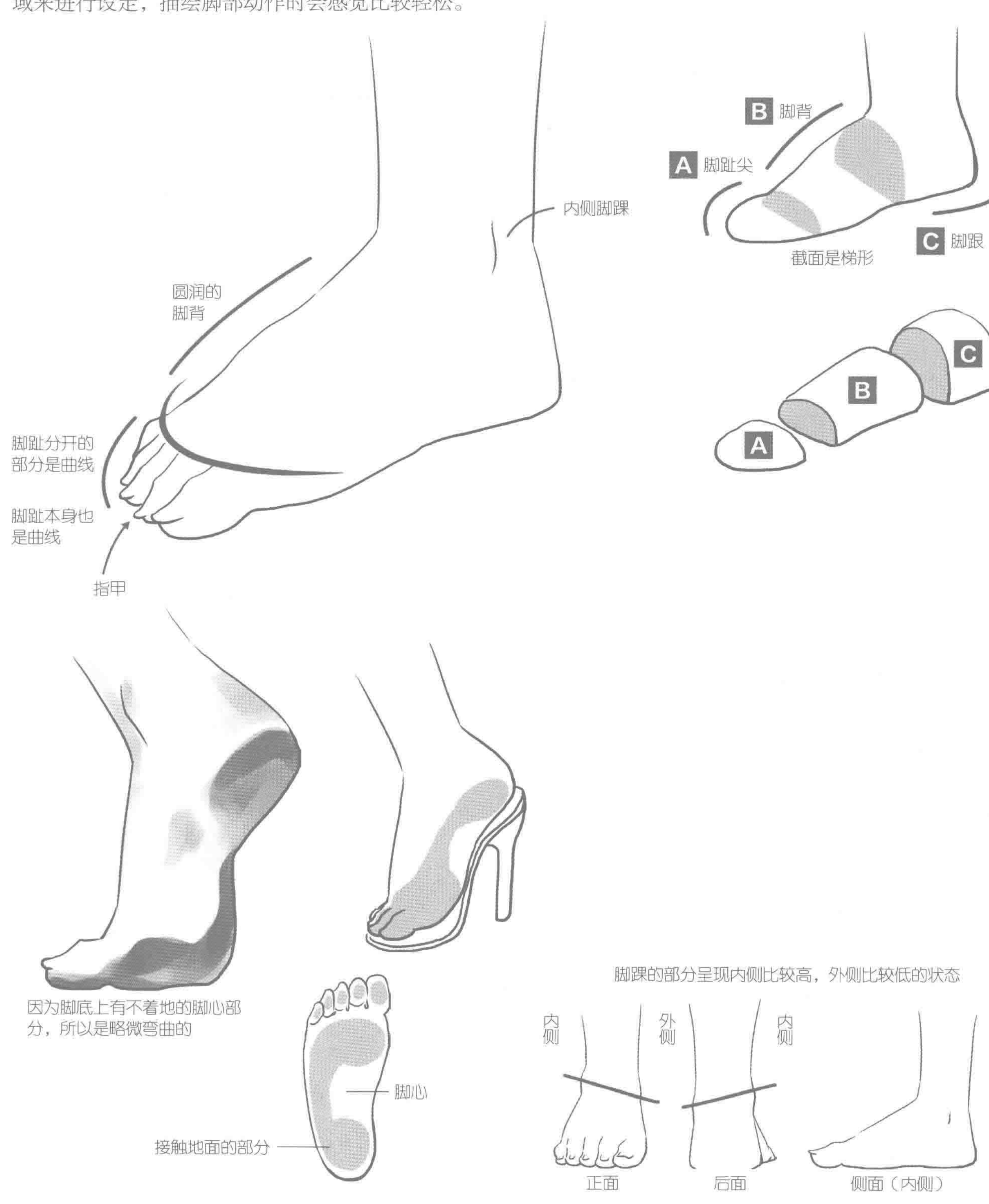
脱不下来

因为没有考虑好具体怎么脱，所以人物有可能因为被衣服挂到了头发，忘记松开纽扣，或是卡在了手臂上等原因而无法顺利脱下衣服

脚部的动作

脚部的构造

人物的脚部也是包含了三个可以活动的部位。所以我们将脚部分为三个区域来进行设定，描绘脚部动作时会感觉比较轻松。



鞋子的描绘方法

因为鞋子的形状很难单独勾勒出草图，所以为了便于描绘，我们要设想成人物赤脚穿着鞋子的状态。

虽然鞋子的表面会配合人物脚部的形状而形成曲线，但为了轻松画出它的形状，我们要考虑到它前后左右和上下的总共六个面

从脚跟的方向看过去，脚背上最宽的部分会有向侧面溢出的感觉

和地面接触的部分



①～③ 通过三个区域来勾勒脚部的草图。



④ 在 B 区域的前端、中央，以及前端和中央的中间部分，顺着脚背描绘出线条。



⑤ 在脚踝的地方画出外侧的脚踝，然后描绘从脚踝延伸到脚趾尖的线条。



⑥ 描绘鞋底的线条。从上向下呈现丝瓜型，在脚心的部分要描绘曲线。

要让和地面接触部分的线条处于相同状态



⑦ 描绘鞋底。

脚跟的线条要配合脚背的角度

让腿部看起来可爱的关键点

如果我们让人物的双腿尽可能地紧贴在一起，她看起来就会更有女人味更加可爱。

让膝盖贴在一起

跳跃

让人物的膝盖贴在一起，并让两只脚的拇指也表现出要靠近对方的状态来。感觉像是把膝盖下方的腿部描绘成八字形，然后再将脚部制作出另一个小型的八字形

略微错开一点也很可爱！

略微错开

略微错开

略微错开

让腿部看起来成熟性感的关键点

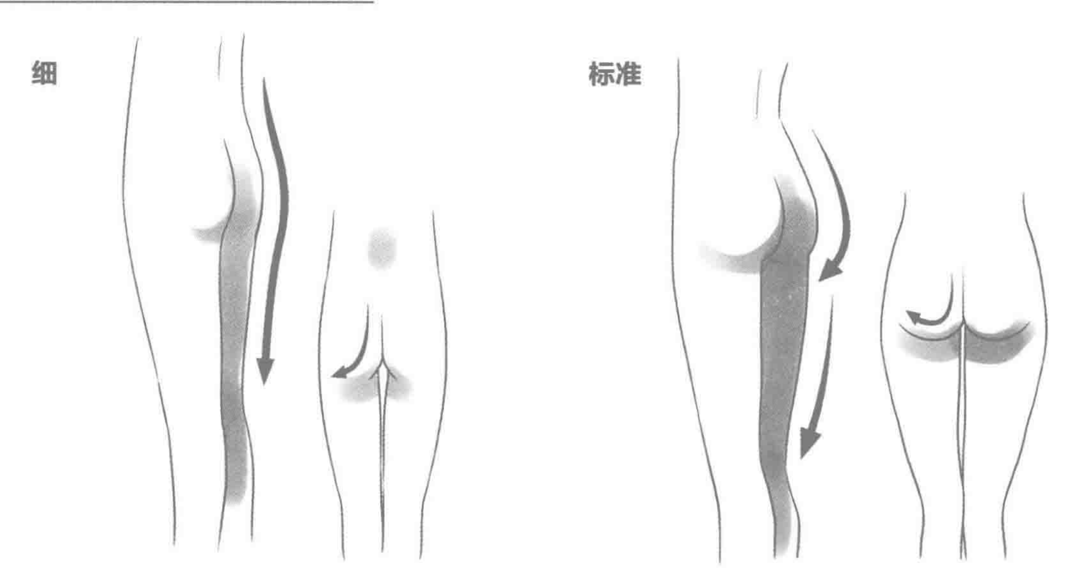
为了凸显人物的成熟性感，我们最好将她的腿部描绘出足够修长的状态。

用脚尖站立

只有一只脚也算

穿上高跟鞋，就会自然而然形成用脚尖站立的形式

根据体型而变化的臀部~大腿线条



各种各样的坐姿和描绘时的关键点

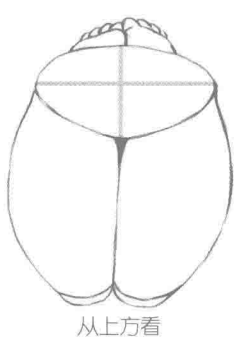
除了和地面之间的接点以外，在进行差异化描绘时，如果让力量向内侧运行，那么人物看起来会更加可爱。

坐在地板上

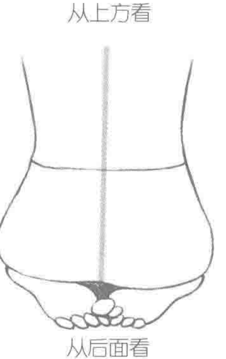


正座 正面

- 接面位于膝盖下方。这样的正座姿势看起来很乖巧
- 搭在膝盖内侧的手部
- 抬高的肩膀
- 收缩下颌，通过收缩下颌，让手部转向内侧的动作，使力量向内侧聚拢



从上方看



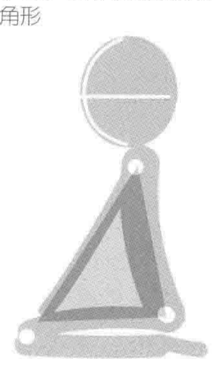
从后面看

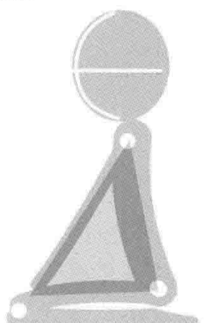
图解

正座的侧面状态

- 因为手臂不够长，所以要略微前倾身体
- 手臂、身体和腿部形成一个三角形



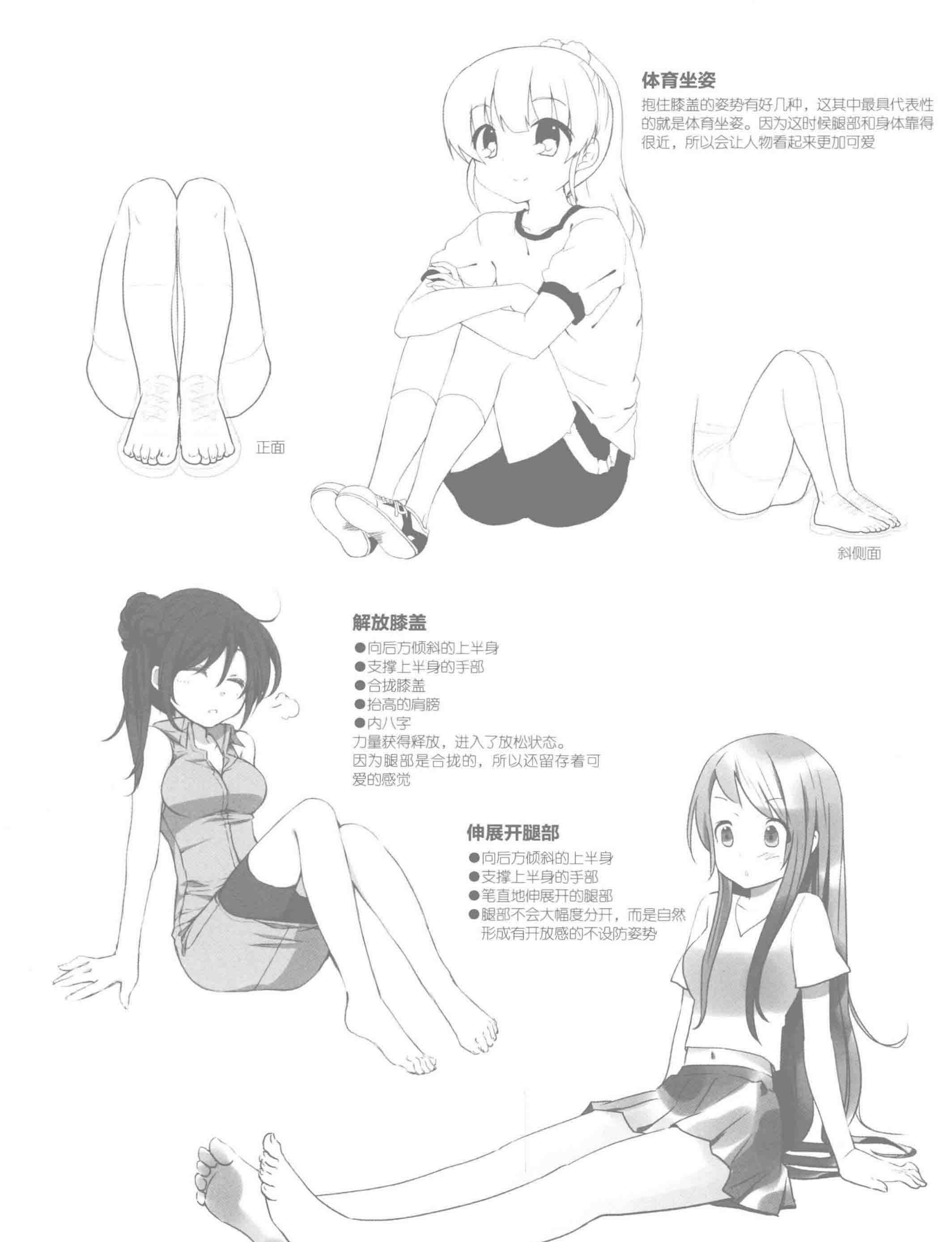






女式坐姿

放弃正座的姿势，用大腿和小腿的侧面来支撑住身体的坐姿因为要手扶地面，身体向前倾斜，所以腋部会形成收拢状态


体育坐姿
抱住膝盖的姿势有好几种，这其中最具代表性的就是体育坐姿。因为这时候腿部和身体靠得很近，所以会让人物看起来更加可爱
正面
斜侧面
解放膝盖
●向后方倾斜的上半身
●支撑上半身的手部
●合拢膝盖
●抬高的肩膀
●内八字
力量获得释放，进入了放松状态。因为腿部是合拢的，所以还留存着可爱的感觉
伸展开腿部
●向后方倾斜的上半身
●支撑上半身的手部
●笔直地伸展开的腿部
●腿部不会大幅度分开，而是自然形成有开放感的不设防姿势

坐在椅子上

深深地坐下

- 合拢的大腿
- 弯曲的脊背
- 因为身体向前倾，所以身体和腿部之间的距离变近
- 手肘也向内侧靠拢，因为是伸展开手臂的动作，所以腋部也形成合拢状态

虽然膝盖以上的部位处于紧绷状态，不过我们可以用放松的腿部来表现人物的心情。如果让腿部活动起来，就能让人物显得精力充沛。感觉上人物就像在说“我在很开心地等候哦！”



腿部——裙子

大腿向内侧合拢。
如果双腿膝盖以下的部分合拢之后向侧面歪斜的话，就能让人物看起来更加美丽和更有女人味，如果膝盖以下的部分打开的话，则会让她看起来更可爱更加孩子气

腿部——裤子

腿部可以自由活动，没有什么限制。
虽然这种坐姿容易让人物显得豪爽，但如果让膝盖略微向内侧靠拢，让人物的腿部贴近身体，那么这样的方式也可以表现出可爱的感觉

描绘腿部动作的关键点

行走

行走方式可以轻松表现出人物的心情。



开心——孩子气

- 在手腕和脚踝加大力量，手臂和腿部笔直伸展开
- 因为胯部是打开的，所以可以表现出天真无邪的感觉来
- 弯曲手腕

快乐——女人味

- 轻盈的连蹦带跳
- 踹蹬地面的脚部
- 在合拢腿部的同时弯曲膝盖
- 打开的双手
- 胯部收拢

生气

- 向上抬高的肩部
- 加大力量的手部
- 全身处于紧绷状态

性子急的人会行色匆匆地大步向前走

翩翩起舞

用身体来表现喜悦

奔跑

根据体重的不同，人物在进行奔跑时的角度和重心也会有所变化。

普通情况

一般来说，人物在奔跑的时候身体会略微向前倾斜。因为奔跑时腿部会大幅度向前探出，所以若裙子较长，就会限制腿部的动作。这时我们最好让人物将裙子提到膝盖上方，这样她奔跑时就能感觉轻松一些。





胸部比较大的情况

为了支撑位于身体前面的重量，人物的身体会形成略微向后弯曲的状态。重心也会有少许下降。

因为胸部会摇荡，所以人物难以稳定重心，身体看起来会有点摇晃。加油吧！

摔倒

在人物摔倒的时候，根据和地面接触的部位的不同，她的动作也会出现一定的差别。

整个人都摔倒在地

- 整个人努力地向前奔跑
- “扑通”一声倒下

腰部、臀部着地

- 向后倒下

拿东西

因为身高的不同，人物和目标物之间的距离也会有所差别，所以拿东西的方式会根据身高差异而出现变化。

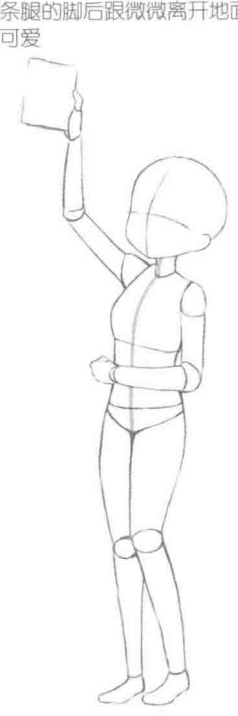
拿下位于高处的东西

个子高

●虽然要伸长胳膊，但是在脚跟稳稳踩在地面上的状态下就能拿到东西

●抬起面部，确认目标物

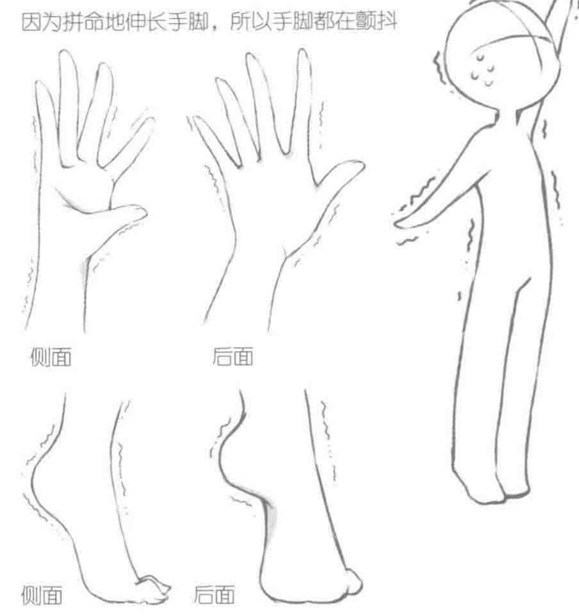
因为双腿笔直地踏住地面的姿势看起来不够可爱，所以我们最好让人物弯曲某条腿的膝盖，让那条腿的脚后跟微微离开地面，这样看起来会比较可爱



个子矮

因为个子矮，所以要两只脚都踮起来，绷紧脚背才能勉强够到目标物。这时要让人物想办法确认目标物的位置，然后尽最大可能伸长胳膊，用指尖去拿下目标物

因为拼命地伸长手脚，所以手脚都在颤抖



如果要取下更难够到的东西，为了将身高发挥到最大限度，我们要让人物踮起一只脚，并尽最大可能地伸展开腿部和反方向的手臂。因为此时人物无法向上抬头，所以没办法确认目标物的位置，只能用手部去摸索寻找目标物

捡起地板上的东西



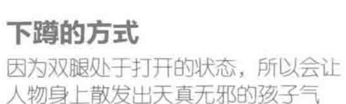
普通的方式

直接向目标物伸出手臂。虽然多少要弯曲膝盖，不过基本是在伸展开手臂的状态下打开胯部，所以让人物并拢膝盖，她就会显得比较可爱



下蹲的方式

因为双腿处于打开的状态，所以会让人物身上散发出天真无邪的孩子气



文雅的方式

为了让胯部处于收拢状态，我们要让人物充分地弯曲膝盖，降低身体的重心。如果让人物在目标物的侧面扭动上半身捡起东西的话，就可以进一步表现出她高雅的气质来



全身动作的差异化描绘

标准类型 …… 动作

活力十足！全身运动

标准类型的女孩子她的很多动作都会使用到全身的部位。
她总是一副精力充沛的样子，不会老老实实地待着不动。
她的面部表情和身体动作之间会有联动性。



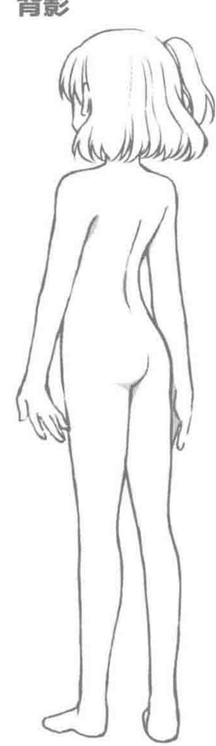
变形的特征：呈放射线状展开的手和腿
强调的部位：蝴蝶结

身体向后弯的描绘方法

用描绘手指、手臂和身体向后弯的方法，来表现人物活力十足的样子。这样会让人觉得人物全身都在用力。



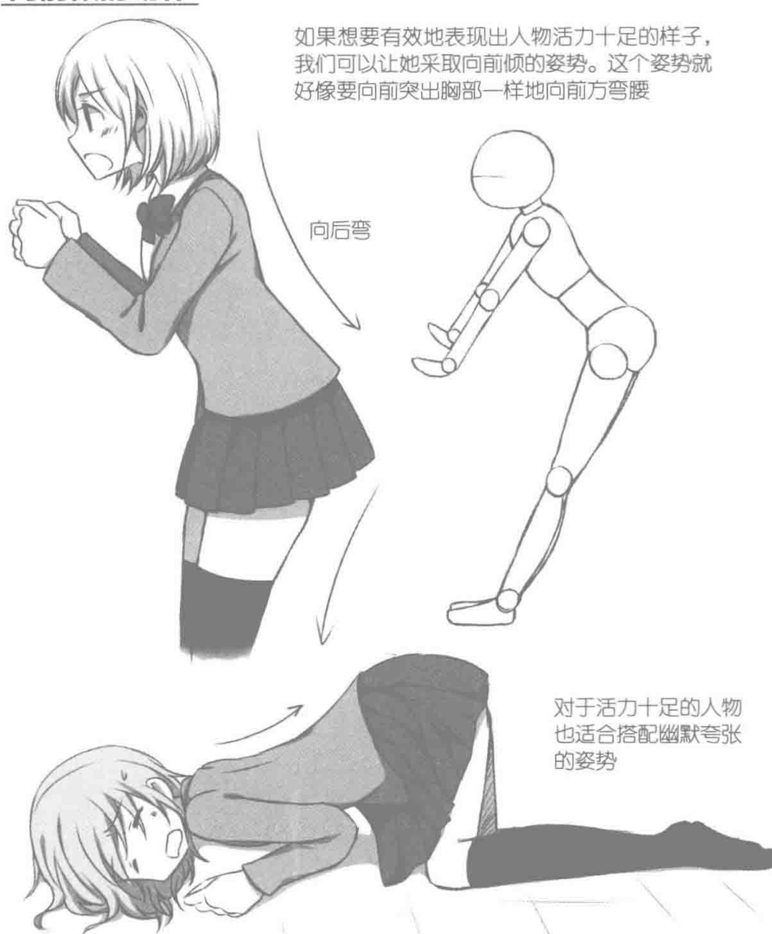
背影



为了令人物的背影也是处于身体向后弯曲的状态，我们要让她挺起胸膛，并加大臀部的力量

向前倾的动作

如果想要有效地表现出人物活力十足的样子，我们可以让她采取向前倾的姿势。这个姿势就好像要向前突出胸部一样地向前方弯腰

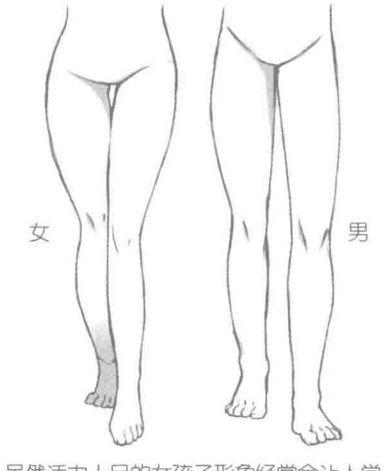


对于活力十足的人物也适合搭配幽默夸张的姿势



Point

就算活力十足，也和男孩子不一样！



虽然活力十足的女孩子形象经常会让人觉得有点男孩子气，但实际上单就从行走方式来看，男性和女性就完全不同，所以一般来说人物都还会保持着女孩子的姿势。

外眼角上翘的类型 ……动作

优雅整齐的举止、姿势和动作

外眼角上翘的女孩子是那种会参加茶道的社团活动，在休闲时间学习日本舞蹈的千金大小姐。因此她的仪态非常端庄，举手投足流畅美丽。即使是在维持需要紧绷身体的姿势时，她也可以一脸若无其事的表情。





变形



变形的特征：好像数字 1 一样的直线式站立姿势
强调的部位：头发、细绳领带



没有任何多余成分的干净利落的姿势和动作

臀部也处于紧绷的状态

没有空隙

腿部打开的幅度不能超过肩膀的宽度。就算大幅度活动手臂，腿部也要保持克制的状态

人物一旦变得情绪化，原本的高雅形象就会瞬间崩溃。这样的反差也是一种萌点

背影

背影相当苗条，没有任何赘肉。人物挺胸收臀，感觉就像是从头顶到脚尖都被一根铁丝贯穿了一样

竖起小指的女人味十足的手部动作



竖起手部的小指，是用来表现女人味的典型姿势。当人物竖起小指后，她的整个手部自然就难以用力，所以手部形状也随之变得柔和起来

外眼角下垂的类型……动作

活力十足！但是没有自信……

因为擅长运动，所以从外表来看，大家会觉得这种类型的人物非常积极主动。但实际上她却是内向而且容易害羞的女孩子。她的这种性格也会表现在动作中，所以一般来说她的行为都会带着点战战兢兢的感觉。



畏缩的站立姿势

对自己没有自信的人物，很容易采取让人觉得畏畏缩缩的姿势。我们在进行描绘时，要让人物看起来好像是将力量都集中了在内侧，只有臀部有向后收缩的感觉。



因为到胸部为止的身体都是笔直的，所以人物不是向后弯身体，而是呈现只有臀部向后收缩的状态



因为容易害羞的女孩子会试图尽可能地缩小自己的存在感，所以她的肩部也会收缩变窄

背影



仅凭背影，人物的姿势也能表现出战战兢兢的感觉来。这种时候腰部无论如何都会有收缩的感觉

坐下的时候也是一样的。人物为了尽可能缩小自己的存在感，会让力量都向身体内侧集中。但虽然全身都处于收紧的状态，不过只有臀部无论如何都会向下垂

扭扭捏捏的手部





手部的重叠

慌乱或是紧张的情绪也会表现在人物的手部



微眯眼睛的类型



女性化的优雅柔和的动作

微眯眼睛的女孩子她的动作一般都很高雅端庄。动作并不敏捷，而是非常柔和，很多时候都会不由自主放松肩部的力量，露出欣慰的笑容。

变形

变形的特征：从顶点延伸到前端的箭头
强调的部位：头发、指尖

如果采取女性化的动作，人物的身体线条就会变成 S 形

柔和的举止

一般来说不会进行大幅度的动作

背影

笑起来的时候人物会用手部遮住嘴角，让自己看起来高雅大方

如果让手腕向内侧倾斜，人物看起来会更有女人味。如果反过来向外侧倾斜的话，就会表现出活力十足的感觉



女性化的手部动作

手部动作是最能展示女人味的动作之一，我们要让人物的手部处于不太用力，也不过分张开的状态，让手部的形状看起来比较柔和

在描绘女性化动作的时候，手帕是不可或缺的元素。哪怕只是让人物用一只手拿着手帕，也足以提升她的女人气质

一般来说用一只手就能拿住杯子……

但如果再添加上一只手的话，这个动作会使人物看起来就更具女人味

或者我们也可以让人物用双手重叠的形式拿着杯子

上眼睑下垂的类型 …动作

虽然身材比较小巧，但是活动的时候还是会竭尽全力

因为这种类型的人物个子比较矮，所以一般来说她们的动作幅度也不大，再加上她们平时都是面无表情的样子，所以单纯站立的状态很难让人看出她们的情绪来。不过因为她们的手和腿都比较短，所以在活动的时候会充分伸展开手臂和腿部，让全身都活动起来。



变形的特征：直线型展开的手和腿
强调的部位：萌系袖子、双马尾

好像小动物一样的举止

个子矮的女孩非常适合搭配仿似小动物的举止。我们在给她们设计动作时，可以参考猫咪、兔子和仓鼠等常见的动物。





我们要参考小动物的可爱动作，给人物设计相应的姿势。因为女孩子的身体很柔软，所以也可以让她蜷缩成一团

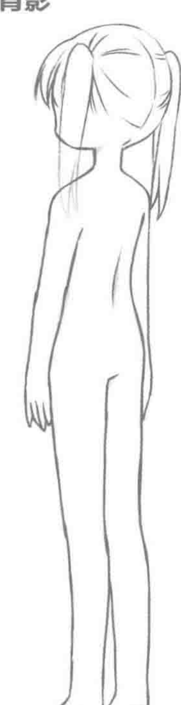




吃东西的样子好像动物在啄食

在进行大幅度动作时手和腿都会充分伸展开

背影



缺少凹凸、面无表情的站立方式。个子矮的女孩子大多是溜肩

描绘小巧的手部

个子矮的女孩子手部大多也很小巧。我们可以描绘略微小一号的手部，来表现出她和其他人物的不同。



如果手指比较短，就会让人物看起来天真无邪

如果想要将手部描绘出小巧的感觉，就不要只是缩小整体的手部，还要让手指的长度也缩短一些

因为手部比较小巧，所以我们可以描绘人物用双手拿东西的样子，这样会让她更显可爱

场景

当我们能够描绘人物的动作后，就要尝试在同一个场景中描绘复数人物的姿势。为了在一个画面中充分地表现出人物的个性，创作出足够生动的人物形象，我们在进行设计时就要考虑到人物与行动的搭配，以及这样的行动会让其他人物做出怎样的反应。

紧紧地抱住对方

各个人物的特征

- 外眼角上翘
- 活力十足的类型
- 中长发
- 过膝袜
- 其实蛮会制造麻烦的

普通

女人味·普通

单手叉腰

- 外眼角下垂
- 老实乖巧的类型
- 长发
- 连裤袜
- 容易被卷进麻烦中

大

女人味·高

内八字

- 上眼睑下垂
- 酷酷的类型
- 短发
- 高筒袜
- 我行我素

小

女人味·低

坦荡



构图

在草图阶段，我们要确定好各个人物的大致性格

奇怪 没反应

抱上去

标准类型 活力十足

吃惊

外眼角下垂 老实

拥抱





睡衣派对

各个人物的特征




BREAK

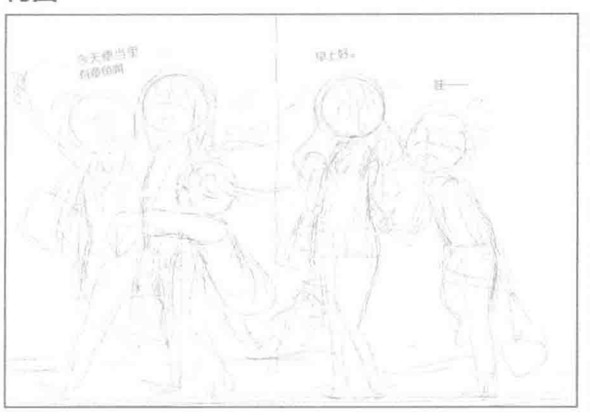
大家每天早上一起上学！





上学放学 各个人物的特征

构图

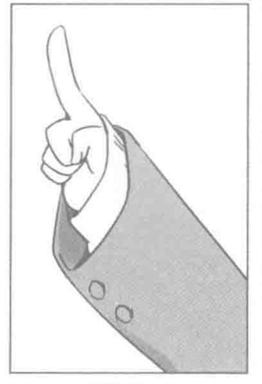




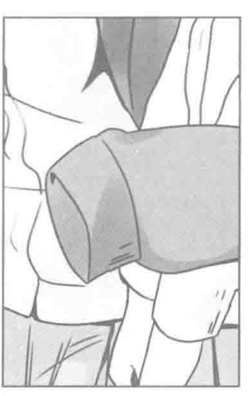
大致的场景内容

因为上眼睑下垂的女孩子会做出与众不同的动作，所以她整个人朝着外眼角上翘的女孩子扑了过去→
前面的两人原本正在热火朝天地讨论今天的午饭→
因为上眼睑下垂的女孩从后面扑过来，外眼角上翘的女孩由于吃惊而收缩身体→
微眯眼睛的女孩子给人守护者的感觉，所以她一直走在前面那三个人的后面→
这时候容易掉眼泪的外眼角下垂的女孩因为迟到而跑着追了上来　　　　……大致就是这样的状况

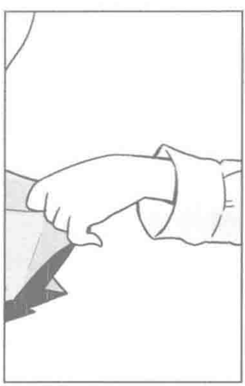
没有拿着包的手的动作


标准类型


外眼角上翘的类型


上眼睑下垂的类型

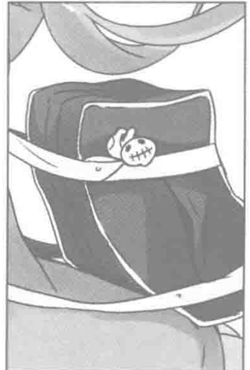

微眯眼睛的类型


外眼角下垂的类型

书包的拿法


标准类型


外眼角上翘的类型


上眼睑下垂的类型


微眯眼睛的类型


外眼角下垂的类型

仅仅用5个人的手部动作，就很
好地表现出了它们不同的性格



第4章 原创人物的描绘方法

在描绘原创插图的时候，如果我们首先考虑好人物设定的话，所绘插图就会变得更有深度。我们要根据两个人物之间的关系，来确定对每个人物进行差异化描绘。接下来我们将会为大家讲解这方面的例子。

创作人物的要素

在创建一个人物时，除了性别、年龄、面部（表情）、身高、服装等外貌的元素外，我们还必须对她内在的性格和职业等内容进行设定。特别是性格。因为性格和人物的行动会有很大的关联性。

这种发型的女孩比较好看，这种表情和动作应该会很可爱，傲娇的性格似乎是很不错的选择……如此这般，我们要先从自己容易想到的部分下手，然后让人物形象一点点地丰满起来。这种时候，我们不要只是在头脑中进行思考，将想法描绘在画纸上，并转换成具体的“形象”也是非常重要的环节。

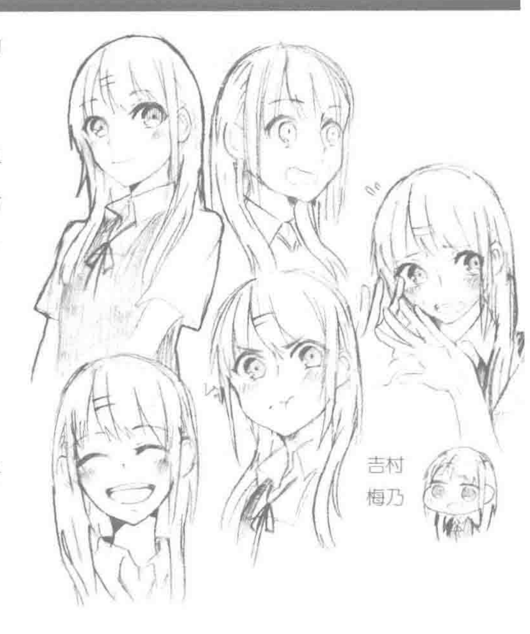
要让她露出怎样的表情呢？头发要画成多长比较好？年龄要设定成多大？

她会做出什么样的动作？喜欢什么？讨厌什么？

应该可以给她设计一下绰号、口音或是癖好吧？

上面的这些元素，其实按照什么顺序来考虑都 OK！

然后，我们不要试图在最短时间内完成设定，而是要反复地对各种元素进行增减，最终严格挑选出必要的东西来。



制作弱点

在设定人物的性格时，很重要的一点就是要给她“制作出弱点”来。

因为在制作出弱点后，画面中的人物才会变得更加真实和生动。





制作出反差

如果想要让自己描绘出的人物更有魅力，我们最好为她设计出性格上的反差来。

比如，在“成绩优秀的死板委员长类型”的设定基础上，添加“经常因为忘记带东西而被老师骂。其实早上靠自己都起不来床，都是要靠弟弟来叫醒她”之类的意外设定。这样就能让大家觉得这个人物比较接地气，而且孕育出了她在性格上的反差。而这样的反差，不仅能进一步调动出人物的魅力，而且有助于我们描绘人物的行动。

不过在这里有一点非常重要，那就是在设计反差时，要用高端的设定去搭配低端的设定。比如，若是在“平时总是忘记带东西、睡过头”的基础上，添加“在学校是成绩优秀的死板委员长”的形象设定的话，那这个人物基本就没什么可爱的感觉了。

但在“平时总是忘记带东西、睡过头”的基础上，我们可以添加“其实拥有不会输给任何其他人的特技”这一设定，其效果就会非常好。所以我们在进行设定的时候，一定要掌握好这种优点和缺点之间的平衡性。

表现出不同



在对两名以上的人物进行差异化描绘的时候，我们要注意的就是“表现出人物之间的不同”。

之所以要在人物的外表上制作出不同，首先是为了能够轻松地分辨两人的身份。此外，从生物学的角度来说，人类容易被和自己并不相似的事物所吸引，所以表现出两人在容貌上的不同后，我们就可以让两个人物形成互补关系，这也会成为两人被对方所吸引的理由。

想要在人物的外表上表现出不同，最简单的方法就是“在轮廓上添加特征”。

就算把整个人物都涂成黑色，只要拥有特征，我们就能认出她是哪个人物来。

这里所说的特征就是用来表现人物的，类似于记号一样的东西。在轮廓中，最容易表现出人物特点的就是发型和服装。如果人物会佩戴帽子或是首饰的话，就可以进一步给她添加变化和特征。

从性格方面来考虑，如果人物拥有对方所没有的东西，那么这个人物就容易成为对方喜欢的对象。

此外，我们最好让两个人物在生活习惯、思考方式和价值观等方面拥有相似的部分。这样就不用勉强自己去配合对方，和对方在一起的时候也不会感受到压力。

因为人们会想要和自己喜欢的对象同步，所以如果两个人物关系非常好的话，我们最好让她们持有款式相同的物品或习性。

外表上看起来正相反，但是思考方式和价值观却很近似，这样的两个人物感觉会很饱满、精彩。

制作状况



当确定了性格之后，人物就会变得比较容易掌握了。

“在这种时候，这些人物会采取什么样的行动呢？”

我们要像这样制作出人物所处的状况，进行虚拟设想。

比如，

“如果让这次的五个人物一起上学放学……首先会是标准类型的女孩子活力十足地走在前头吧？因为上眼睑下垂的女孩会采取一些出乎意料的行动，所以她会扑到外眼角上翘的女孩身上去。而微眯眼睛的女孩子擅长照顾人，所以她会走在大家的身后守护着大家。经常让人头疼的外眼角下垂的女孩，估计会因为差点迟到而一面哭一面跑地追过来……”

我们要像这样让人物活动起来，然后进行更进一步的深入挖掘。

接下来，我们将会为大家介绍四名有志于成为漫画家的画师。他们将会分别按照不同的主题，为大家讲解人物的制作方法。

1 外表设定

在创作的时候，我首先会考虑的就是人物的外表。在描绘复数的人物时，一定要避免让人物有所重复。头发的长度、颜色、质感和眼睛的形状等要素，全都可以用来烘托相应人物的形象。



●人物介绍

柊美月

12 月 20 日出生
身高 156 厘米
体重 43 公斤

- 初中二年级学生
- 酷酷的
- 冷静沉着
- 学习成绩和运动成绩都很优秀
- 沉默寡言
- 偶尔会穿奇怪的 T 恤





●人物介绍

朝比奈心音

5 月 6 日出生
身高 154 厘米
体重 42 公斤

- 初中二年级学生
- 开朗、活力十足
- 有点笨拙
- 学习成绩一般
- 不擅长运动
- 擅长家政和音乐
- 表里如一的性格
- 朋友很多



两个人是从小一起长大的好朋友。
心音很羡慕美月自立的品格，美月则很羡慕心音和谁都能交上朋友的人格魅力。





2 性格设定

性格的设定要放在外表设定之后。我一般会根据设定好的外表来考虑这个人物应该搭配什么样的性格。比如面对双马尾的女孩子时，我就会进行下面的联想：她为什么要把头发扎起来？→因为碍事吗？→既然如此，这个女孩应该是喜欢到处活动吧？→既然是到处活动，那应该是精力充沛的积极乐观的女孩子吧？
在设定完成后，如果人物的外表和性格让我产生错位感的话，我可以再去改变人物的外表。不过这种时候一般不会进行太大改变。我们在制作人物时，就要像这样进行各种各样的思考。

3 追加

如果想让自己的人物拥有个性，大多数情况下我会为她设计一些意料之外的兴趣爱好，即让人产生“为什么外表这个样子的人却喜欢做这个？”的感想（比如外表看起来是高贵的千金大小姐，其实却擅长空手道）。当人物拥有了反差，感觉她就不再是那种“似乎随处可见的普通女高中生”了。还有，如果给人物设计出弱点，也能让她的形象变得更加生动。如果将弱点和反差结合到一起，就能进一步表现出人物的个性（比如酷酷的帅气女生却很怕鬼之类的）。



1 形象设计

在制作人物之前，我首先要尝试思考这两个人的声音形象。平时我在设计人物时，都是先在脑海中构思出若干种人物类型，然后在速写本上打草稿，并按照外表设计→性格设定的顺序来进行思考。但这次我则是按照声音→性格→外表设计的顺序来进行创作的。除此以外，我还考虑到如果想要让两个人的性格完全相反的话，应该怎么去进行设计。

●人物介绍

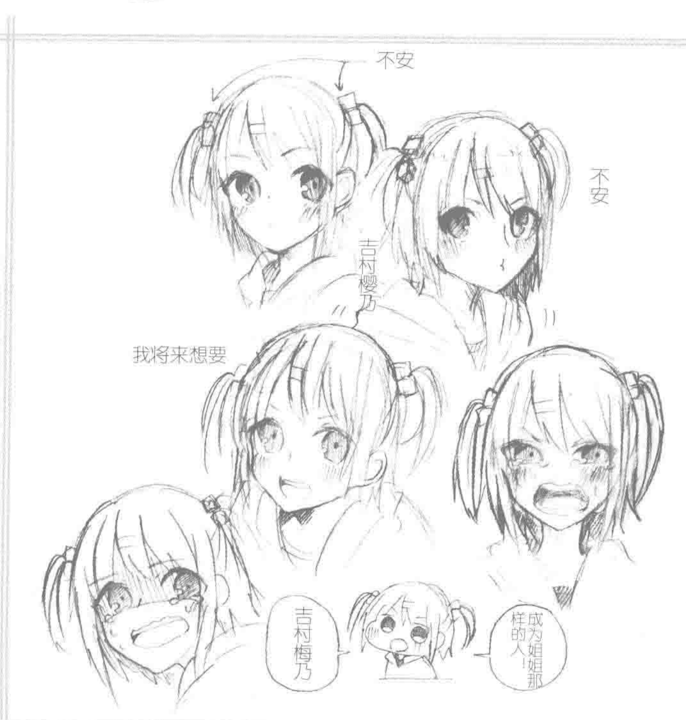
吉村梅乃

吉村家长女（姐姐）
14 岁

擅长缝纫、家务

- 节假日在家里做点心
- 能干可靠、爱操心
- 非常重视自己的妹妹
- 讨厌虫子





●人物介绍

吉村樱乃

吉村家次女（妹妹）
10 岁

喜欢模仿姐姐

- 早熟懂事
- 顽固
- 喜欢虫子
- 喜欢熊
- 不喜欢卡通玩偶装（因为会想到里面还有人）

因为是自己扎的，所以双马尾两边高度有少许不同。



2 性格设定

在设计出来的人物难免都拥有类似性格的时候，我一般会尝试在人物身上添加上自己讨厌或是难以对付的性格，让她拥有真实感。因为在设计人物时，我会下意识地将自己喜欢的元素塞到人物的身上，所以也要适当地给人物补充上自己讨厌的性格，或是不符合我本人喜好的元素。然后再去考虑要怎么做才能让这样的人物也显得足够可爱。虽然一股脑地加入讨厌元素，会让我很难爱上这个人物，但我相信在描绘的过程中，我还是会对她产生感情的！







3 考虑场景

在这次的插图中，我想要表达的意思是，妹妹为了接近自己崇拜的姐姐而努力。樱乃为了尽快成为像姐姐一样的人，所以自己能做的事情都是自己动手。虽然每天打理自己的外表时，她肯定会因为无法顺利地扎起辫子而烦躁，但之所以能坚持下来，就是因为她认为只要自己能扎好辫子，就意味着更加接近了姐姐吧？

从姐姐的角度来说，她注意到了妹妹在以自己为目标而努力。因为喜欢照顾人，所以她也想要帮妹妹打理外表，可是因为妹妹本人不愿意她这么做，所以我要描绘出她由于无法插手，所以在旁边担心地守望着妹妹的样子。然而最后她还是因为想要帮忙，所以直接询问樱乃需不需要帮忙，不过樱乃立刻就表示了拒绝（笑）。



主题：百合（女孩子之间的恋爱）

1 形象设计

我在设计人物角色的时候，首先会以备忘录的形式，将自己觉得很萌的场景、外貌或是性格设定，在纸张上书写或是描绘出来。然后以此为基础进行形象设计。

因为这次的主题是“百合”，所以我在进行描绘的时候，就特别注意要表现出单纯的学姐学妹和恋爱对象的差异来。

●人物介绍

立花果澄

17 岁的高三学生
8 月 31 日出生，处女座
血型：B 型
身高：150 厘米
体重：45 公斤
第一人称：我
家庭成员：父母、兄长
绰号：立花桑、花酱学姐（双叶对她的称呼）
社团活动：烹调部部长
兴趣爱好：做料理（擅长西式点心）

我行我素、迟钝、认真
- 虽然学习成绩很好，但是运动白痴
- 因为不擅长人际交往，所以喜欢独来独往
- 讨厌别人有事瞒着自己
- 经常因为直率地说出意见而和他人形成对立
- 一旦相信了什么人就会付出全面的信赖





●人物介绍

双叶美玲

年龄：15 岁的高一学生
6 月 2 日出生、双子座
血型：AB 型
身高：165 厘米（包含 5 厘米的高跟）
体重：50 公斤
家庭成员：父母、两个妹妹、弟弟（家里是经营咖啡店的）
绰号：双叶、阿双、双叶桑（果澄对她的称呼）
社团活动：归家部

温和乐观
- 天然呆
- 在紧急时刻很靠得住
- 很会体贴人，很有人气
- 和别人说话时口气比较随便
- 其实疑心很重，容易受伤



【果澄为什么会受到美玲的吸引】
因为每次吃到自己亲手制作的料理时，美玲都会一脸幸福地进行夸奖。最重要的是，美玲和她以前遇到过的人都不一样，就算果澄说了不太顺耳的实话，美玲也会好好地听进去。
【美玲为什么会受到果澄的吸引】
因为果澄不管面对什么人都不会改变自己的态度，拥有坦率和坚强的性格。





2 制造人物的差别

在这次的创作中，因为我喜欢天然呆的卷发×认真的直发，所以打算为人物设定这样的发型。又因为觉得双叶这个名字很可爱，所以就想如果让人物拥有双叶一样的发型，应该会很可爱吧……这次的插图就是由此诞生的。还有，既然说到叶子，那么她的名字就应该带着花或是果实。此外还要在她们的年龄和身高等方面添加各种不同的元素。总之就是先行加入了一堆萌系的元素，然后再进行删减清算的处理。

3 受到吸引的理由

因为我想要让双叶和花酱（果澄）进行的恋爱，是那种对方拥有自己所没有的东西，两人之间存在着只属于她们的特别东西，就好像拼图的碎片安装到了正确位置上一样——干脆痛快的恋爱。所以我为她们选择了在身高和性格上都有很大不同，并和自己是互补关系的恋爱对象。

4 追加

最后我要说的就是通过反差来营造萌点。比如花酱不仅有认真的一面，她同时也很在意自己个头太矮和胸部太小等问题。而双叶也和外表上的开朗相反，其实容易陷入烦恼之中。此外，因为花酱是烹调部的部长（虽然基本没什么实际的部员），所以按照我的设定，她们两人在放学后或是课余时间，会去教室品尝花酱制作的料理点心，一起度过亲密时光。除此以外，因为双叶家是经营咖啡店的，所以我考虑过将她设计成非常爱吃的吃货，或是让花酱在咖啡店打工之类的情景。总之只要充分发挥想象力，我就可以为她们设计出各种各样的细节来。

主题：社团活动的学姐学妹

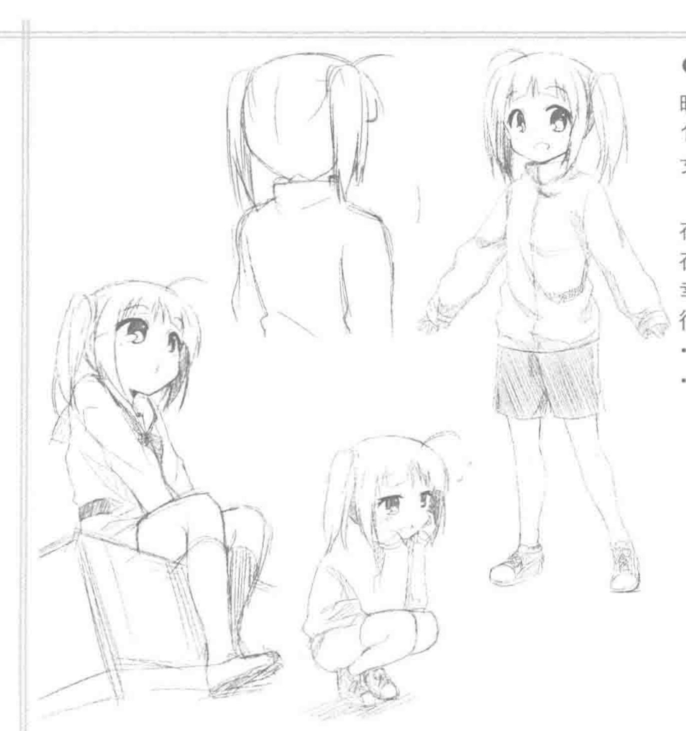
1 确定出人物的设定

首先，我要遵循主题，设定好人物的主要性格。因为这次的主题是“社团活动的学姐学妹”，再加上我自己喜欢棒球，所以决定按照棒球部的主将和经理的设定来描绘人物。

●人物介绍

古泽美幸
17 岁、高三学生
女子棒球部的主将，主投手，4号

在社团活动中是当之无愧的主将
- 在学校生活中会表现出些许天然呆
- 沉默寡言
- 比其他任何人都热爱棒球
- 学习成绩很不错



●人物介绍

晓月彩音
15 岁、高一学生
女子棒球部的经理

在刚进入高中的时候曾经在学校内迷路，当时是美幸帮了她，从那之后她就很崇拜美幸。
- 运动白痴
- 别人常说她唯一的长处就是精力充沛

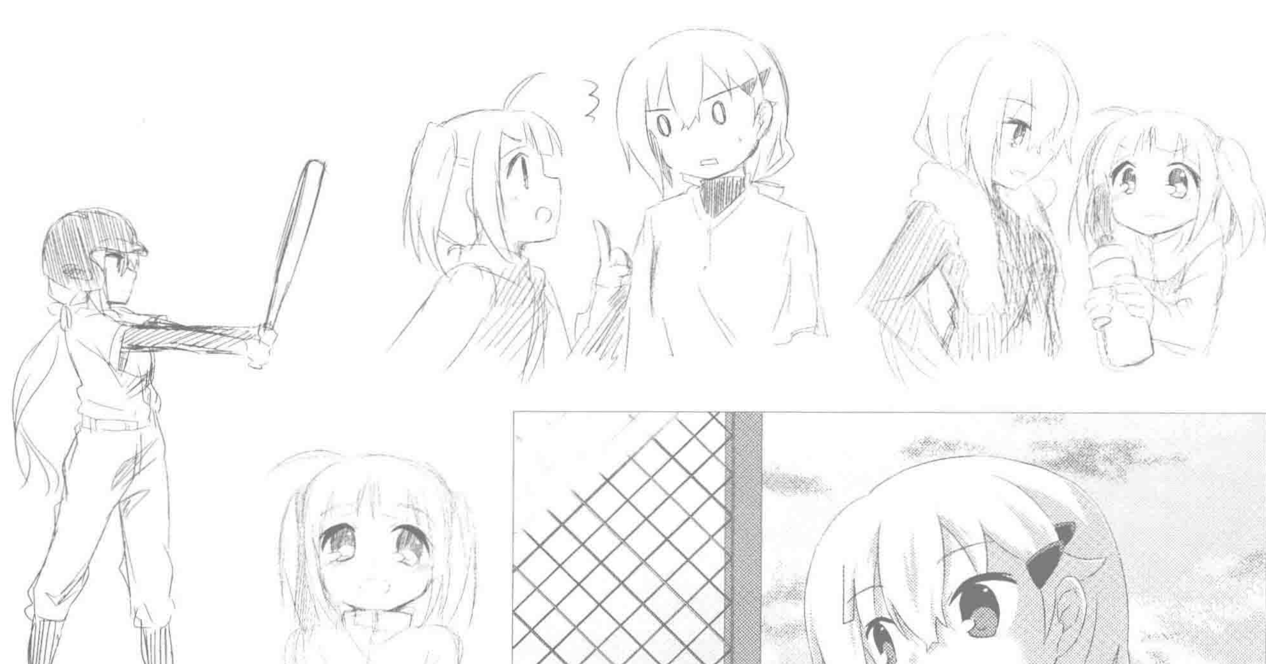




2 外表的设计

从个人的角度来说，我觉得这一部分需要注意的就是人物的眼神。在进行差异化描绘时，我习惯通过眼神来清楚地表现出人物性格的方向。比如，如果是活泼开朗的女孩子，就描绘成外眼角上翘的类型，如果是老实乖巧的女孩子，就描绘成外眼角下垂的样子。除此以外，如果让好胜倔强的女孩子或是能干的女孩子拥有外眼角上翘的眼睛，让笨手笨脚的女孩子和大姐姐类型的女孩子拥有外眼角下垂的眼睛的话，都能进一步表现出人物性格上的特点来。因为这里的学姐是酷酷的类型，所以我在设计她的外表时使用了外眼角上翘的眼睛，而学妹虽然是活泼开朗的类型，但为了表现出天真无邪的感觉，我还是在设计时使用了外眼角下垂的眼睛。

接下来，需要决定的就是发型。在描绘学姐时，因为她是外眼角上翘的类型，缺少女人味，所以我在设计时为她选择了长发。按照我的设定，她平时把头发放下来，到了社团活动时再扎起来。而学妹的特点是好动和孩子气，所以我为她选择了双马尾的发型。按照设定，学妹的头发平时都是扎成辫子的状态，此外翘起来的呆毛也是她的特征之一。



3 服装的设计

因为这次的主题是社团活动，所以我尝试设计了制服、运动服和（因为是棒球部）比赛用的制服。在服装统一性的固态之外，我会通过搭配方式来表现人物的个性。



4 考虑场景

为了让自己设计的人物拥有更深刻的魅力，我尝试去考虑她所处的场景。表现主将和经理的上下级关系的场面，好像朋友一样相处愉快的场面，通过这些能够看出人物性格的场景，可以进一步巩固人物的形象。大家还可以把这里所考虑的场景用在漫画的分格中，或是直接描绘成插图。如果同时一起设想台词的话，大家应该可以更轻松地在脑海中勾勒出画面来。

我就是按照以上的顺序来进行人物设计的。

人物的差异化描绘的归纳整理

在创作复数原创人物的时候，我们最好一面对各个人物进行比较，一面分别创作出她们的个性来。此外，注意，创作的人物的人数有所不同的话，人物之间的关联性也会出现变化。

两个人物

在制作两个人物的时候，最简单的办法就是将人物并排安置在一起。为了做到让两个人物中的任意一个都可以成为主角，我们要给两个人物都设计出强烈的个性来。



并列的时候

一面对两人进行比较一面进行描绘

在创作两个人物时，一般来说最简单方便的方法，就是一面对两人进行比较，一面创作和对方在各方面都正相反的人物。只不过，并不是要让她们的所有地方都是相反的，我们也需要给她们制作出某些共通点

要比较的东西

性格
· 表情（会表现在脸上
几乎不会表现在脸上）
· 服装
· 发型
· 配色
· 身材
· 喜欢的配饰

不用全都是正相反的

· 两人的关联性
· 共通的目标
· 共通的兴趣
等等

非并列的时候

主角



配角

此外，我们在创作两个人物时，有时候也需要让她们中的一个是主角，让另外一个充当配角。
主角就不用说了。但设计配角时我们也不能敷衍了事，虽然不能让配角太抢眼，但我们必须给她设计出能够让观看者接受的魅力来

不会比主角抢眼，也不会比主角厉害，主要是负责辅助工作的朋友

三个人物



并列的时候

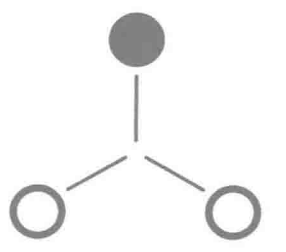


在创作三个人物时，我们要用到两个人物创作时的技巧。此外，在三个人物呈现并列状态的时候，为了凸显三人不同的个性，我们在设定人物时，也要对她们三人进行充分的比较

但是，这种时候三个人物之间也需要存在某些共通点。

- 有同样的梦想
- 拥有同一个秘密
- 在同一个社团或是同好会中，诸如此类





非并列和并列同时存在的时候



此外，有时我们也会设定一个主角，然后以她为中心分别创作出两个两人团体来，最后再将这两个团体结合到一起，形成一个三人团体。
这种情况下我们要好好设计主角和其余两人之间的关联性

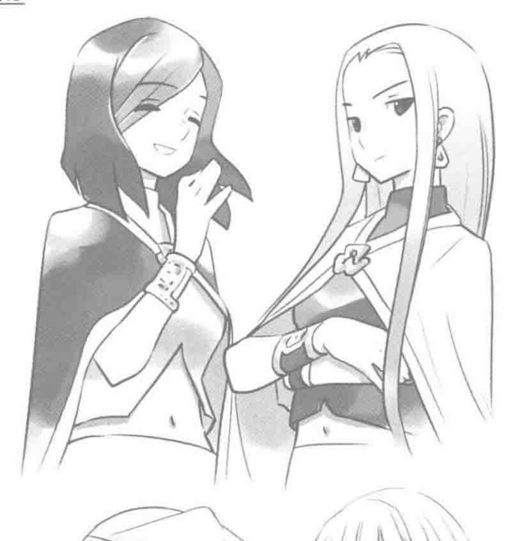
四个或四个以上的人物

○——○

○——○

并列的时候

（例）同一个冒险派对



在创作四个以上的人物时，如果想让作品给人留下深刻的印象，我们最好采用在团体内再进一步制作出不同小团体的手法。比如，有四个人物，我们就可以把她们分成两组搭档。在进行这种分组时，我们最好让同一小团体中的成员拥有某种共通点。

共通点：

- 单纯的好朋友
- 性格相似的同事
- 大姐姐组和活泼组
- 不是同一年级的
（一年级组合、二年级组合）

通过在团体内再制造小团体的手法，我们可以确立相应人物的地位。此外，比起单独的一个人物来，一个团体可以给观看者留下更加强烈的印象

○＋○＋○＋○

（例）校园故事



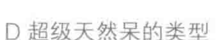
A 笨手笨脚的类型



B 优等生类型



C 爱吐槽的类型



D 超级天然呆的类型

除了上面的方法以外，还有一个更加简单的方法。就是在新增的人物身上添加已有人物不具备的元素。在长期连载的漫画或是动画中，这种手法是很常见的。比如要增加一个新人物 D 的时候，就在她身上加入原有人物 A、B、C 所没有的元素。这样一来，由于之前没出现过这样的角色，因此这个人物能让人产生新鲜感，从而凸显她的魅力。

我们可以运用这种手法，不断地添加新人物。





接下来我们要为大家讲解萌系插图中常见的“拟人化”手法。我们这次的主题是“食物”的拟人化。要怎么做才能拟人化呢？拟人化的关键是哪里？针对这些问题，我们将会以彩色插图中的拟人化人物为基础，为大家进行详细解说。





第5章 拟人化人物的描绘方法

拟人化人物的创作方法

在本书的11~16页，我们刊登了以“拟人化人物”为主题的彩色插图。这里所说的拟人化，是指为人类以外的事物创作出性格和外表，将它们转化成人类的形态。

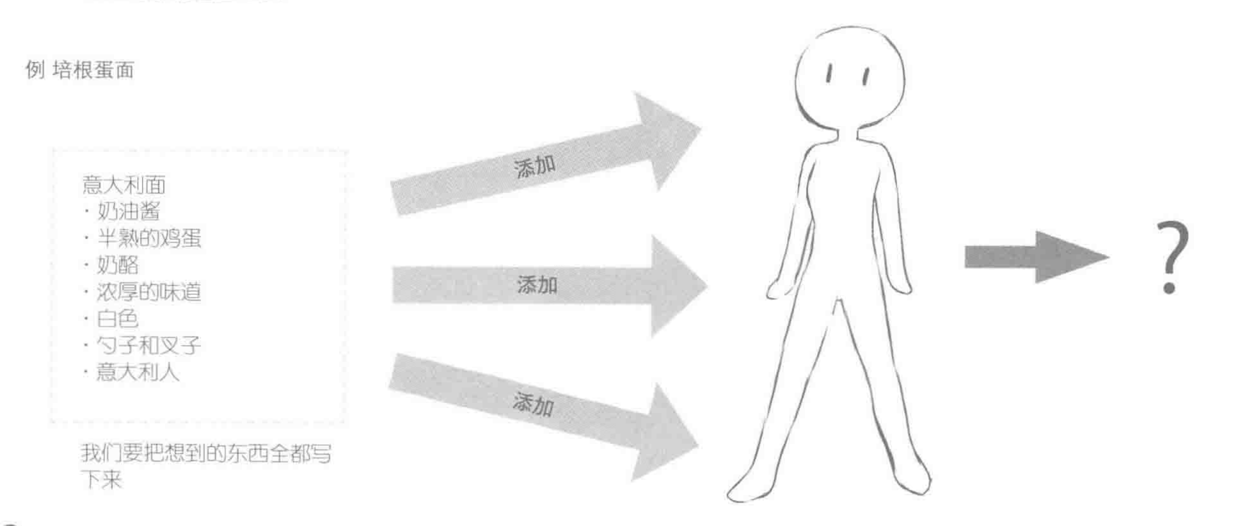
1 了解拟人化是什么

这里所说的拟人化，不是指在身上使用了以指定目标为主题的装饰物的某个人物，而是直接将那个指定目标转化为人类的形态。虽然本书中的拟人化主题是“食物、料理”，但只要拥有足够的想象力，机械、有机物、无机物等所有的物体都是可以进行拟人化的处理。



2 确定主题

现在，我们就来尝试实际描绘拟人化人物吧。
我们首先要决定对什么物品进行拟人化。决定之后，就要将与那个主题有关的印象写下来。然后在一位全新的女孩子身上，一点点地添加这些元素。



3 确定眼睛、发型、表情





【发型】

我们要用头发来诠释意大利面。所以要为人物选择超长的金色头发。并让头发呈现为似卷非卷的大花卷发



【眼睛】

为了表现出粘稠而又美味的感觉，我们要把它设计成微眯眼睛的女孩子形象

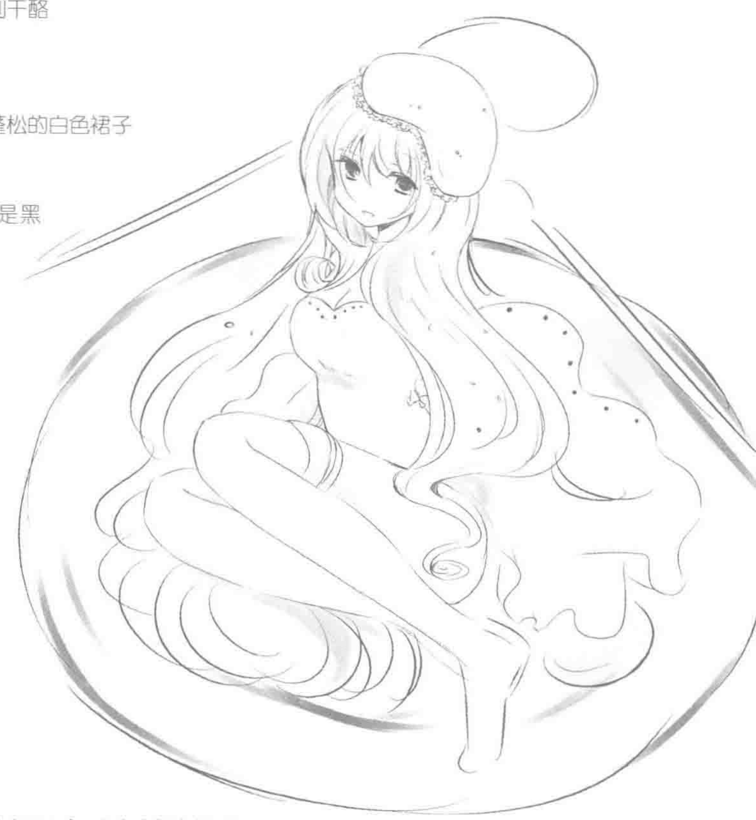
【表情】

为了表现出料理“很美味”的感觉，我们要让女孩子也露出仿佛品尝到了美味一样的表情。因此我们要让人物面带笑容，并让她的视线对着镜头。因为培根蛋面给人饱满的感觉，所以我们要把人物的胸部也画得比较大

4 确定服装

在进行拟人化处理的时候，服装是非常重要的环节。我们要直接将指定目标融入服装之中。





5 确定姿势

最后，我们要确定人物的姿态。
在本例中，因为要让人物的头发好像意大利面一样展开，所以我们决定选用坐姿。

像这样尝试进行拟人化后，我们会发现这个过程是出乎意料的简单！
那么，接下来，我们将会观看其他画师的各种各样的“拟人化”人物。

【标题】Main dish

【主题】半熟牛排　　【插图作者】玉之毛玉

牛角

柠檬和香草

红酒酱汁

叉子

浇上的酱汁

草图



主题、构图

我们在这里设想的是时尚餐厅中的特色菜谱。
水芹、柠檬，以及用来作为装饰的酱汁等。

三言两语

一般来说，提到食物的拟人化，大家都会选择点心或是水果来作为拟人化的题材，但这次我改变方向，选择使用肉类来进行拟人化。
因为可以完成至今为止所没有尝试过的挑战，所以我自己也觉得非常兴奋！
虽然在检查资料的时候，我体验到了肚子饿得咕咕叫的“痛苦滋味”，但总体来说还是留下了非常愉快的回忆。

我个人的拟人化插图秘方

——在完成这次插图之前

接下来我要讲述的是开始描绘插图之前的准备过程。
能否充分地构思出食物的形象，直接影响到插图的内容量和完成度。而且最重要的感受是，这个构思形象的过程会非常愉快。比如进行旅行或是文娱活动时，也是在策划阶段最有意思。因为在描绘插图时，进行设想的那段时间也最让人兴奋，所以我在这里与大家分享一下自己的构思食物形象的方法。

① 设想现在想要吃的东西。



② 天马行空地想象更加细节的设定。



③ 以某个料理的名字为基础，尽可能多地写下能够联想到的内容。



④ 一面对刚才写下的物品进行挑选，一面描绘印象草图。



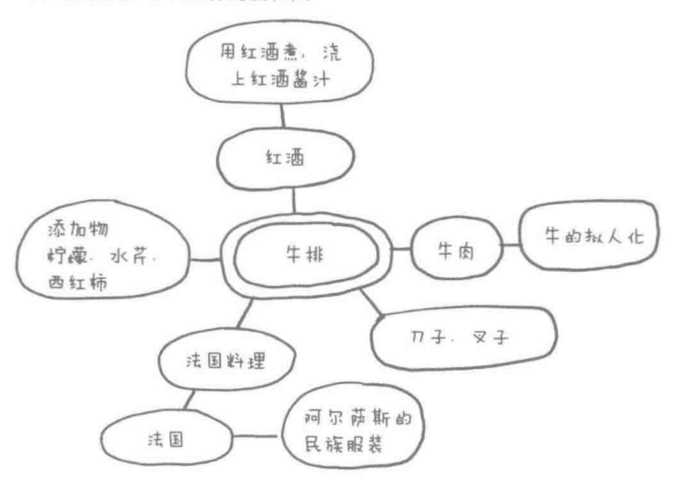
⑤ 以草图为基础，使用网络等工具，进一步巩固设想出的形象。



食物的案例
- 材料
- 产地
- 历史
- 适合搭配的饮料
- 餐具

进行了上述各方面的调查后，就会找到各种能够使用的材料了。

在丰富自己的设想过程中，为了方便起见，我们可以制作类似下面这样的流程图



可作为插图基础的阿尔萨斯的民族服装



大大的蝴蝶结、红色裙子搭配黑色围裙、用蒂罗尔绣带进行装饰

这样的设计可以让插图更加抢眼！

【标题】来喝下午茶吧！

【主题】萨赫蛋糕　　【插图作者】Kohara 深寻



女仆装

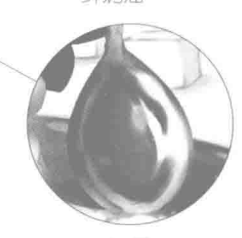


头饰



鲜奶油

表面涂上巧克力的裙子



勺子



主题、构图

题材：萨赫蛋糕

性格：虽然这个人物自尊心很强，有时候比较苛刻，但面对喜欢的人时却很好交流。她有冒冒失失的一面，表情变化非常丰富，而且很容易掉眼泪。平时总是拿着大大的勺子。她非常喜欢下午茶，每当下午茶来临之际就开始坐立不安。如果在红茶内加入砂糖的话，她会一面抱怨一面进行搅拌。

关于人物：
在进行设计时，我把她设定为某家历史悠久的咖啡店服务生，而这家咖啡店的主打产品就是巧克力蛋糕和萨赫蛋糕。
她虽然个子矮小，但是非常能干、可爱！围裙上的鲜奶油看起来相当黏稠。因为有的地方会在鲜奶油中添加薄荷叶，所以我在插图中也加入了薄荷叶。她头部的装饰是代表餐巾和花边纸。杏子果酱的元素藏在她的裙子里面。
* 按照设定，她内裤的颜色和杏子相同。

草图



要点讲座



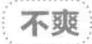
各种各样的表情





怒







为难





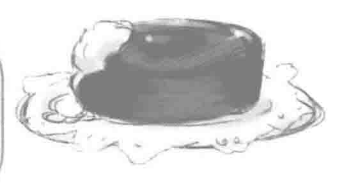


哭泣



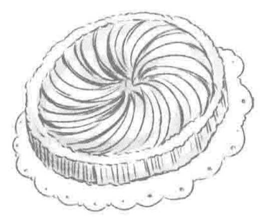
三言两语

在进行画面设想时，我们要考虑将拟人化对象的哪些特征保留下来。而这个过程非常有趣。即使是对同一物品进行拟人化，只要改变了要保留的特征，就会孕育出各种不同款式的人物来。请大家在进行拟人化时，首先从自己身边的喜欢东西开始着手。



【标题】梦之王冠

【主题】国王格雷派饼、阿芙佳朵　【插图作者】南云宇理



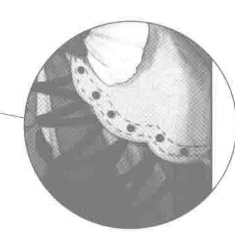
●这里所说的国王格雷派饼是一种法国的烘焙点心。就是将杏仁酱塞进派里进行烘焙后得到的甜品



●阿芙佳朵是在香草冰淇淋上浇上浓咖啡后进行食用的餐后甜点



象征国王的点心王冠



将冰淇淋和浓咖啡的黑白两色使用在裙子上

勺子

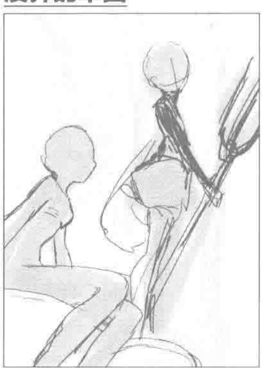
因为是法国的点心，所以为人物的服装添加了欧洲王室的元素



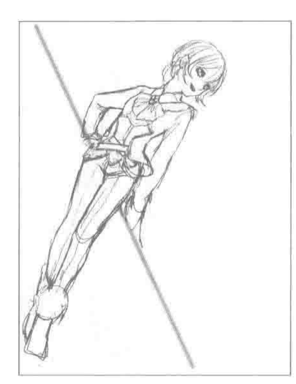
草图



废弃的草图







主题、构图

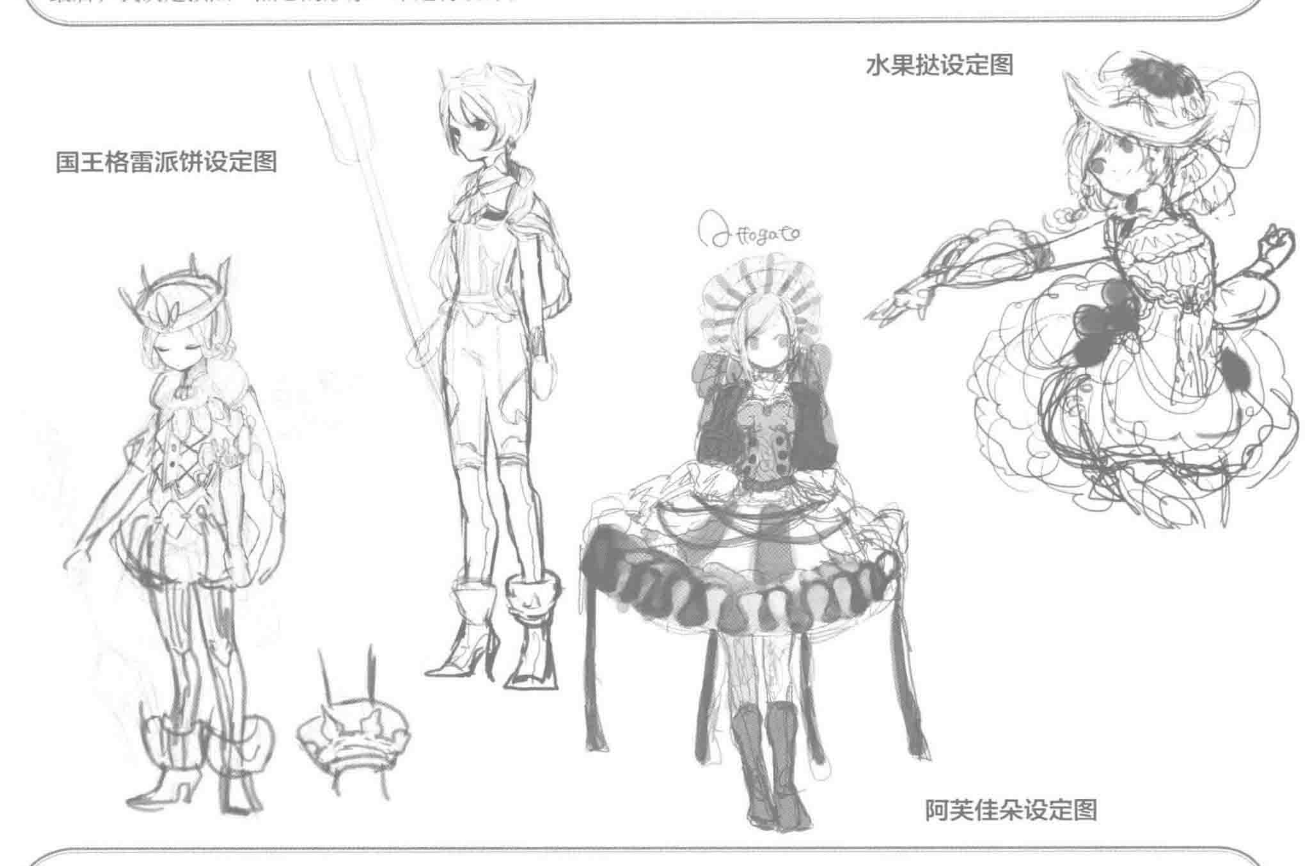
【草图】

因为我想把这个插图作为漫画的封面或是分格的一部分，所以一直在思考如何通过构图来表现出服装的设计。但如果描绘得太过细致的话，我的体力恐怕支持不住（笑），所以只是勾勒了人物的轮廓，很快就进入了线稿阶段。

因为构图比较简单，所以我觉得应该在画面当中添加一些心理描写。所以我让佩戴王冠的女孩子（国王格雷派饼）的视线对着（从我们这边来看的）左上方，让她看起来似乎是在“想象着什么”，然后在她视线的前端描绘了国王格雷派饼“正在想象的东西”“说不定她是喜欢这个人，想要让她戴上王冠呢？”

如果能让检索过国王格雷派饼相关知识的各位读者产生如此的共鸣，我会很高兴的哦！

【人物设计】
提到“食物拟人化”，比较容易着手的就是点心了。既然已经有了自己喜欢的阿芙佳朵和好像公主一样的水果挞女孩，那么就需要有个国王陛下了吧……
虽然确定了国王格雷派饼插图的三个人物，但我却因为该如何描绘她们的服装而头疼不已……是该按照点心的形象来描绘服装呢？还是应该直接将水果、鲜奶油等点缀添加在她们的服装上呢？
最后，我决定按照“点心的形象”来进行设计。



水果挞设定图

国王格雷派饼设定图

阿芙佳朵设定图

【关于国王格雷派饼】
galette des rois 的意思是国王的点心。纸制的王冠非常可爱。据说能吃到特制的国王格雷派饼里的蚕豆的人，在未来的一年里运气都会非常好。所以这个人要担任国王，并选择自己喜欢的人来充当王妃。而这个人想要选择的王妃就是阿芙佳朵……以上都是我的设想。
在切分国王格雷派饼的时候，据说要“为了穷人”而多留出一块来。所以国王格雷派饼肯定是温柔的人、温柔的国王的象征，但是又要把它转化成女孩子的形象……总之我在进行了各种各样的设想后，决定将人物设定成看起来很像男孩子的很有气质的女孩子。虽然服装不能太过华丽，但又想让人物拥有衣食无忧的富足之感，所以在完成前，我将叉子改成了银的勺子。

【关于阿芙佳朵】
一般来说，阿芙佳朵是在冰淇淋或是果子露上浇上浓咖啡后进行食用。但除此以外，冰淇淋也可以搭配焦糖牛奶、红茶等饮料。不过既然是要进行拟人化，那还是咖啡比较合适吧……因为香草的香甜和冰凉，冷咖啡的微苦和温热可以表现在人物的性格上，而且阿芙佳朵的味道也很高雅，所以进行拟人化后，阿芙佳朵应该是外表看起来温柔大方，而又非常可爱的大小姐形象。在勾勒轮廓时，我们要设想鲜奶油位于下面，让果子露位于鲜奶油上面，然后再让浓咖啡位于果子露上面的形态。因为阿芙佳朵的甜美感比较重，所以在描绘人物的衣服形状和表情时，我们要用咖啡的颜色来中和一下香草的孩子气。（打算）设计成踮起脚的女孩子。如果放进透明的杯子中，也许会很可爱……

【附带：关于水果挞】
最大特点就是鲜艳。要让她看起来足够鲜艳。这个女孩非常活泼！是不是该让她有点野丫头的感觉呢？我曾考虑为她设计容易活动，而且动起来又会很可爱的服装。但很可惜，她最终只出现在了草图的阶段。

【标题】吃吧。

【主题】点心 **【插图作者】HY**

褐色的皮肤和滴落的汗水

象征桃子的粉红色头发

丰满的胸部

蒸笼

旗袍

肉包子



寿桃







主题、构图

主题就是刚刚蒸好的热腾腾的点心。人物是寿桃和肉包子的拟人化。
在标题中，我直接使用了简单明了的“吃吧”。
顺便说一句，在描绘草图时，我只是粗略地勾勒了一下衣服的大致轮廓。具体的细节是在进行誊清时才设计出来的。不过只要决定好主题，就不会出现在创作过程中模糊了焦点的问题。

要点讲座

设计的关键点和差异化描绘

接下来我将会为大家介绍，设计复数的人物时需要注意的几个关键点。



①

第一，刚才在草图的部分我也提到过一点，为了让画面看起来清晰易懂，我们最好在确定了主题之后再进行设计。

我会经常使用变形（以下简称为 SD）的手法来进行设计。之所以要进行 SD 化，是因为这样做可以让我们清楚地掌握【想要让哪些部分看起来突出显眼】。所谓的 SD 就是简略化的意思。

也就是说，我们要先行确定一到两个自己觉得合适的物品，然后将它们记号化，并全面地凸显出来。比如在描绘这次的寿桃酱（以下简称为桃酱）的时候，我选择的就是“桃子发饰”和很有中国女孩特色的“袖子”。

但是，这种元素并非越多越好。因为特征变多的话，画面上的信息也会随之增加，也就会难以向观看者表达画师到底想要强调什么。



②

第二点就是【剪影】

在设计复数人物时，我特别重视的就是这一点。

比如拿我们平时经常见到的知名插画家来说，就算将他们的人物整个涂成黑色，我觉得只看轮廓形状，也应该可以分辨得出那些剪影分别是什么人物来（因为这种时候 SD 的特征非常清晰，所以我推荐大家使用 SD）。

在肉包子酱（以下简称肉酱）的剪影中，最明显的特征就是“头顶的触角”和“丝带”。

光是凭借这些细节，已经和桃酱有了明显的不同吧？桃酱的“袖子”在这里看起来也很鲜明。而且光靠剪影就能分辨出是什么人物的话，感觉上不是相当帅气吗？



最后就是【代表性颜色】

在进行上色的时候，确定每个人物的代表性色彩是非常重要的环节（比如光之美少女的代表性颜色就很清晰明确）。虽然我知道有时候大家会觉得，“我想要在上色的过程中再确定”，或是“现在实在是定不下来”，但就算有这种考虑，我们在上色时也至少要注意到【明暗、对比度】的问题。为了看起来更加清晰明，我建议大家将画面置换成单色的形式。

因为这次有两个人物，所以可以用【白色和黑色】、【冷色和暖色】等各种形式来区分颜色。哪怕只是将肉酱的皮肤设定成褐色，也可以轻松地让两个人物之间呈现差别。褐色的皮肤可是很可爱的哦。



三言两语

在设计桃酱的时候，我们要充分使用桃子这个主题，而在描绘肉酱的时候，我们要使用人物的皮肤和身体，从各种方面来表现那种“塞得满满的肉肉的感觉”。虽然在设计时不使用主题会感觉有些困难，但整体过程还是非常愉快的。

顺便说一句，桃酱手里拿着的是莲子，因为据莲蓉馅的寿桃吃起来非常美味。其实我原本打算把莲子画得更抢眼一些，但是在调查了莲子的“长相”后我多少有些后悔。（如果大家有兴趣的话，可以自己去搜索一下看看）所以就只画了一颗。因为在进行各种各样的调查时，经常会发现一些很有趣的事情，所以在确定了描绘主题后，我们最好首先进行信息的搜集。因为在这个过程中我们一定会发现某些原本不知道的东西，而这些细节很有可能会成为设计时的灵感。

【标题】Cinnamon！

【主题】**苹果派**　　【插图作者】**嵯峨野葵**



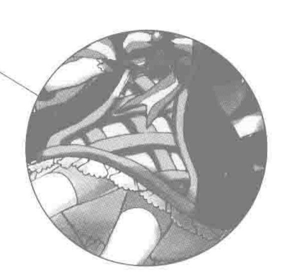
蛋糕刀



模拟了苹果派质地的服装



盛放了苹果派的餐巾和盘子



戴在头顶上的苹果派

关于拟人化

· 需要注意的地方

在进行设计的时候，我的目标是让人一眼看过去，就能明白我笔下的人物是何种物品的拟人化。虽然会加入一些细节，不过还是希望能描绘出“就算看着热闹，其实也还是简单明了”的作品。总之就我而言就是想让画面看起来可爱而又快乐啦（笑）！

· 制作方法

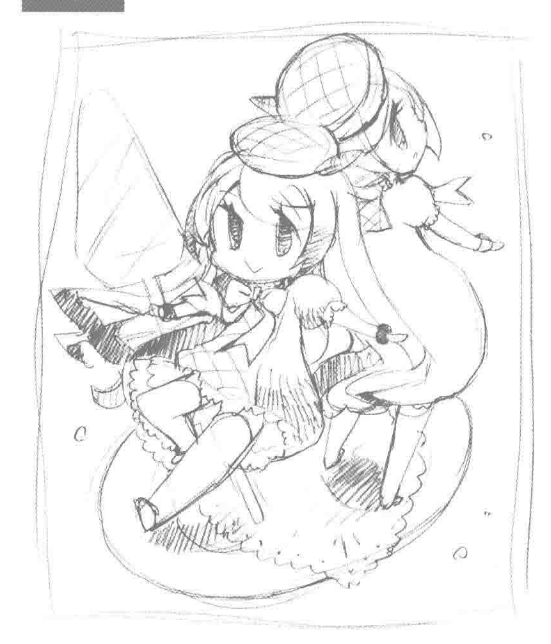
相较于单纯在头脑中进行思考，我建议大家将自己的各种想法都画出来看看。然后在对各种代表人物特色的部分进行了修改整理之后，自然就能得到完成型的人物。

由于人物的头身比例不同，服装的设计和身体部位的比例也会产生变化，所以我觉得首先确定想要描绘的头身比例！在这次描绘中，我因为这个问题没少修改设计（笑）。

·“苹果派”拟人化的人物差别

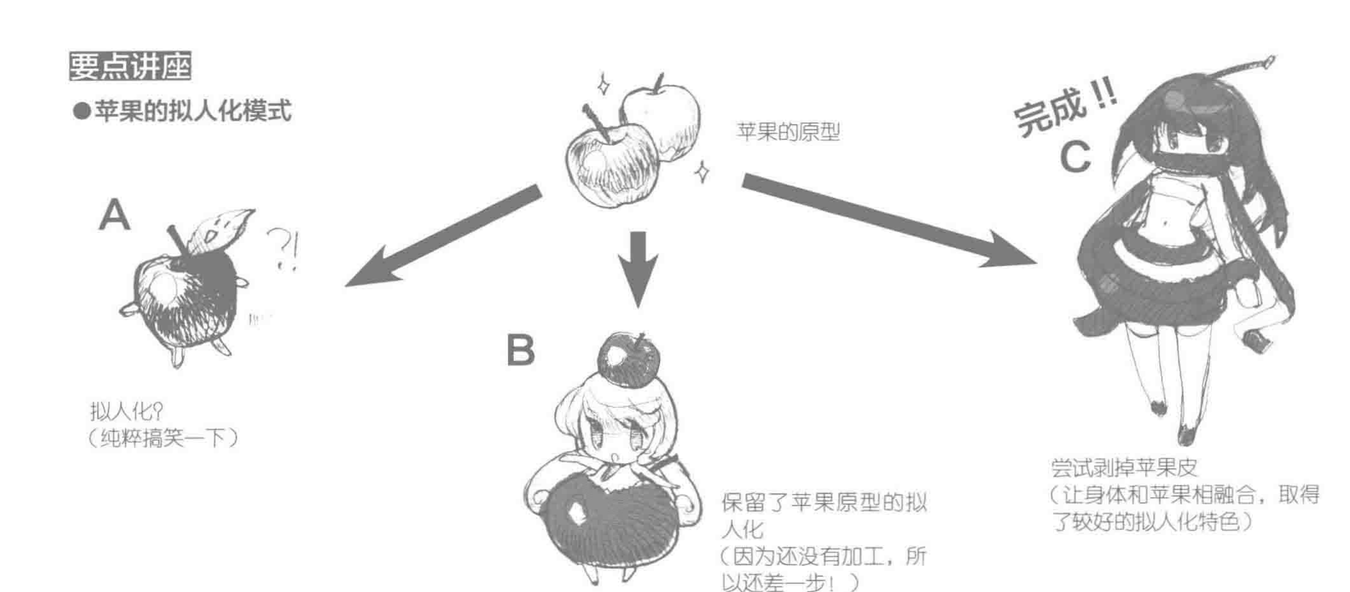
因为苹果的红色会给人活力十足的感觉，所以我们要让红色的人物露出好胜的表情。而相对应的，我们要让青色的人物看起来成熟一些，并为她设计短发的造型。

草图



要点讲座

●苹果的拟人化模式



●在苹果拟人化的基础上再提高一个台阶的“苹果派”的拟人化

青苹果酱
（红色和青色，从颜色搭配的角度出发，在拟人化时安排了两个人物）

苹果的叶子
（加入浓重的绿色，注意要避免和红色混合到一起）

仿似苹果皮的头发
（保留了单个苹果的拟人化 C 的构思）

苹果派的派皮
（虽然我也考虑过让苹果派和人物身体相融合，但感觉比较恐怖，所以就改成了服装的一部分）

用来将切好的苹果派分出来的蛋糕刀

被切成兔子形状的苹果

●“奶油苏打”的拟人化

为了介绍其他的拟人化例子，我们尝试描绘了“奶油苏打”。人物的头发是模拟了香草冰淇淋的形象。在她的服装上，我们加入了哈密瓜苏打的渐变色和碳酸的花纹。如果采用颜色分层漂亮的鸡尾酒式设计，说不定也会很不错……

【标题】白桃和浆果的兔子

【主题】水果冰淇淋　　【插图作者】绀野贤护

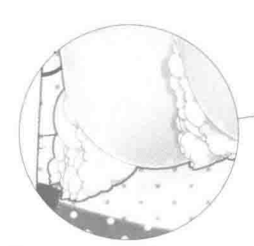


兔子耳朵

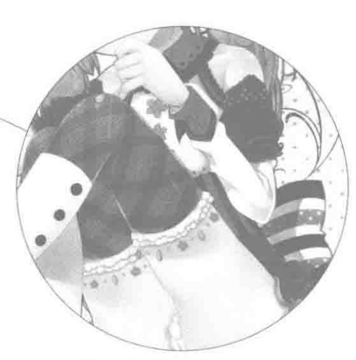
因为要以白桃和浆果为原型，以红色为基调，所以整体统一使用暖色系的颜色



因为还要考虑到浆果的酸味，所以表情不能太甜腻



以鲜奶油和冰淇淋为原型的裙子的荷叶边



通过服装上的各种花纹来表现出水果冰淇淋的感觉



草图



主题、构图

因为这是重视设计感的人物插图，所以为了让人物的全身都进入画面，我们决定让她采用坐着的姿势。
为了让坐姿人物表现出动感，我特意把画面中的人物身体设计成那样的角度，并将人物的手部能尽可能地纳入画面内。

三言两语

因为插图的主题是拟人化，而我非常喜欢研究拟人化的设计，所以这个过程对我来说是非常快乐的体验！有些平时无法使用的可爱设计，也可以光明正大地用在拟人化人物的身上。线条设计和圆点设计之类的都非常可爱哦~
说句多余的，我很中意这次插图中人物的眼睛部分。大家是不是觉得眼睛的颜色非常可爱呢^^
在创作一幅插图的时候，如果最后能得到某些让自己特别中意的部分，对我来说就是非常愉快的事情。还有，如果能画出和平时不同的表情，我也会非常开心。因此今后我也会致力于描绘出各种不同的表情来。
总而言之，我非常感谢有此机会创作了这次的插图。

◇用水果冰淇淋（白桃和浆果）的形象来进行拟人化设计

我觉得在进行食物的拟人化设计时，最重要的事情就是达到“看起来很美味的配色”之效果。这次我将把重点放在这一部分，尝试创作通过颜色来表现的拟人化人物。

我原本想用白桃淡淡的黄绿色～粉红色来给头发上色，但因为这样做会将画面变得太白，所以最后选择了浆果冰淇淋的颜色

还有以红莓为主题的首饰等。

让人联想到果仁的瞳孔

源于浆果类色彩的彩色装饰

通过线条设计出分层的感觉

因为是以鲜奶油和冰淇淋为基调，所以我希望人物整体能给人偏白色系的轻柔感觉

要让整体的配色看起来有酸酸甜甜的感觉

开心果

人物的表情也不能太过甜腻。不过我们可以运用手部遮住嘴角的动作，来表现出她的女人味。就是比较甜美，但又不会太过甜美的感觉。

Ex：甜美的点心→笑眯眯的表情

带着苦味和涩味的抹茶点心→冷静的表情，不过也会很有女人味

辛辣的食物→活泼的表情、生气的表情

◇用拟人化物体的形状（设计性）和固有颜色来进行表现◇

对“苹果”进行拟人化



●蔷薇科
●红 白 绿（黄）
●乡村风格
●说起苹果就联想到兔子（比如垂耳兔之类的？）

●用圆点来表现黑色的种子
●红色面积比较大
●绿色的眼瞳
●白雪公主（袖子什么的）

我们可以像这样将能够联想到的词汇都排列出来，然后以此为基础进行设计。

封面插图的草图

在描绘复数人物时，构图通常都是一个让人头疼的环节。我们要寻找合适的构图方法，让不同人物的个性能在同一张插图中表现出来，并让画面中的每个人物看起来都能成为主角。

在构图阶段我进行了各种各样的尝试。比如在表现两人性格的差异的同时，让她们在俯视的角度摆出可爱的姿势。因为画纸的尺寸有限，所以要尽可能拉近人物之间的距离

是不是该加大一点俯视的角度呢？

采用！

跳跃时的姿势很有魄力，还能让人物的面部看起来比较饱满，且具有跃动感，所以算是优点多多的姿势。这个画面也很好地表现出了两人在跳跃方式上的差异

在本书的扉页插图中（没有在封面上出现过），三个人物在画面中占据了均等的位置。这个构图也让人物的面部贴得很近。这样做可以集中观看者的视线，让画面看起来有很好的统一性





采用！

因为封面插图中的人物是在向着内侧进行跳跃，所以扉页人物就采用了向着外侧的姿势

插图作者介绍




玉之毛玉

毛玉牛乳

http://cult.jp/keda/



Kohara深寻

Panoramica

http://koham.sakura.ne.jp/

HY

老地方！

http://itumonon.blog117.fc2.com/



嵯峨野葵

AQUA-BRAND

http://a-sagano.sakura.ne.jp/



绀野贤护

云丹狂

http://unitya.nobody.jp/



金田工房

http://miyamaakane.blog99.fac2.com/



南云宇理



五十六

英帕尔作战

http://pixiv.me/yisorock



Tokio

镜茶屋

http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/





藤

风纱

丹都十哉



画流



Deruta

阿鲁麦利亚

http://erdbeere677.web.fc2.com




玉子猫



秋规谅



晴日玲央



影山大河



土屋桃子

▶后记

在本书中，我们增加了人物的场景，详细讲述了复数女孩子人物形象的差异化描绘。

“我原本就不擅长描绘可爱的女孩子，你们还要进一步增加变化，真是太……”或许会有人产生这样的想法吧？

不过没关系。所谓的差异化描绘，是要在有两个以上的人物时才能成立。

两个女孩子中，这个女孩和那个女孩比起来头发要长一些，头发颜色也更深一些，而且眼角也不一样，是向上翘的。就和这个例子一样，大家在看到人物时，会以某个人物为基准，然后用另一个人物和她进行对比。外表设定上的差别越大，人物的个性就越是鲜明。

然后在让人物动起来的时候，通过添加性格方面的设定，包括人物的想法、行动和举止等方面也会出现差别。当这些细节按照上述步骤绘制出来，拥有完全不同个性的人物被结合到一起后，她们之间会产生化学反应，会令她们的世界得到进一步的扩展。

虽然本书对于差异化描绘的讲解是从眼睛的部分开始的，但当我们掌握了一定程度的差异化描绘的能力后，就没有必要一定从眼睛开始设计了。服装、发型、举止等部分，先想到哪一个，就可以从哪个部分开始设计。所以请大家大胆地去尝试如何表现人物之间的差异吧。只要本书能帮助大家制作出只属于自己的精彩人物，对我来说就是值得高兴的事情。

最后，我向所有参与了本书发行的人士表示衷心的感谢。

宫月mosoko



给上眼睑下垂的女孩子搭配上草莓形状的衣袖，以及叶子形式的裙子，在她的头顶加上奶油，让她化身为水果冰淇淋

拟人化是萌系化

以前我们曾经把动物用后脚站立起来，口吐人言的场面称为“拟人化”。但是现在的拟人化主流是将某种存在转化为萌系人物。仔细想来，以前人们在想要表现善恶或是春夏秋冬等没有形体的存在时，都是将它们描绘成美丽女性的形态。而这些存在就算是变成萌系人物，也没什么可奇怪的吧。在想要将某种存在转化为人物形态的时候，关键就在于我们能够构思出多少可以用来描绘图像的元素。

在我看来，为了能尽可能多地掌握拟人化的元素，让事物形成具体的图像，我们必须养成仔细观察周边事物，在脑海中将它们转化为某种形状的习惯。在本书中158页，我们已为大家介绍了“拟人化人物的制作方法”。如果想要将难以用形状来表达的“美味”等形容词转化为画面，我们就需要勤勤恳恳地学习表情、动作和姿势的差异化描绘。为了提高自己的表现才能，我们首先要做的就是去仔细观察事物，了解事物之间的细小差别。

我认为，本书所介绍的五种眼睛类型，涉及人物内心状态表现的差异化描绘是表现人物差异的关键所在。如果我们能够描绘出微妙的差异，制作出各种不同人物的话，我们就可以描绘有复数人物登场的某个故事场景，从而在绘画过程中获得更多乐趣。

角丸圆



萌系美少女的绘制宝典!

- 萌系萝莉美少女的配色秘籍
- 美少女面部的差异化描述
- 美少女服装的搭配技巧
- 美少女全身动作、姿势的差异化描述
- 原创人物的描绘技巧

特别收录：全彩版萌系萝莉美少女配色全攻略及原创插画赏析

日本漫画大师讲座 19

宫月mosoko X 角丸圆



虽然萌系人物很可爱，但是看来看去似乎都是同一张面孔，因为我们经常会让人物摆出同样的姿势或者总是使用自己擅长的构图，但真实的人物都拥有自己独特的个性，所以他们的五官不一样，性格不一样，甚至连挥舞手臂这种动作都因人而异。本书的目的就是让大家在描绘萌系人物时能做到差异化描绘，因此本书归纳整理了所有相关技巧，并用绘画初学者也能轻松理解的形式进行了讲解。

本书是宫月 mosoko 老师和角丸圆老师精心编著的漫画技法教程，全书用生动而精致的图例讲述萝莉美少女角色的表现技巧，并收录精美的原创插图及绘制步骤案例，使读者可以深入了解相关技法关键点，并直观感受到漫画创作高手的绘制思路和表现手法。相信本书能够为广大动漫爱好者学画漫画提供实用的学习参考。

策划编辑 / 张海玲　唐丽丽
责任编辑 / 刘冰冰
封面设计 / 六面体书籍设计
孙素锦









上架建议：动漫－卡漫技法



ISBN 978-7-5153-2910-9
9 787515 329109 >
定价：39.80元